PEŁNEWERSJE **TIME WARRIORS** **CAESAR**

PAŹDZIERNIK1999

CENA **12,90 ZŁ** INDEKS**321753**

GAMBLER

MIESIĘCZNIK EL[...]RONICZNYCH SZULERÓW



TEMATNUMERU

Targi ECTS '99

76

WERSJEDEMO

System Shock 2
Driver
Gorky 17
Prince of Persia 3D

HITYNUMERU

Driver

28

Drakan

26

Re-Volt

31



ISSN 1427-0307
10
9 771427 030901

PRECZ Z WYSOKIMI CENAMI!

Zgadzamy się z Tobą. Dlatego my w CD Projekt robimy wszystko, aby gry były jak najtańsze. Wszystkie gry na tej reklamie kosztują duuuuużo mniej niż 100 zł. Pamiętaj, aby grać w najlepsze gry nie musisz dużo płacić!

Nowości CD Projekt *tanio!*



AIRLINE TYCOON

Symulacja ekonomiczna na wesoło. Pokieruj swoją własną linią lotniczą tak, aby zdobyć jak najwięcej klientów i zbudować lotnicze imperium oplatające siecią połączeń cały świat.

69 zł



DESCENT 3

Ta gra pokaże Ci co to jest prawdziwa akcja, pościgi i walka w środowisku 3D. Nisamowita gra ze znanej serii Descent przykuje Cię do monitora na długie wieczory. Zapnij więc pasy i jazda.

79 zł

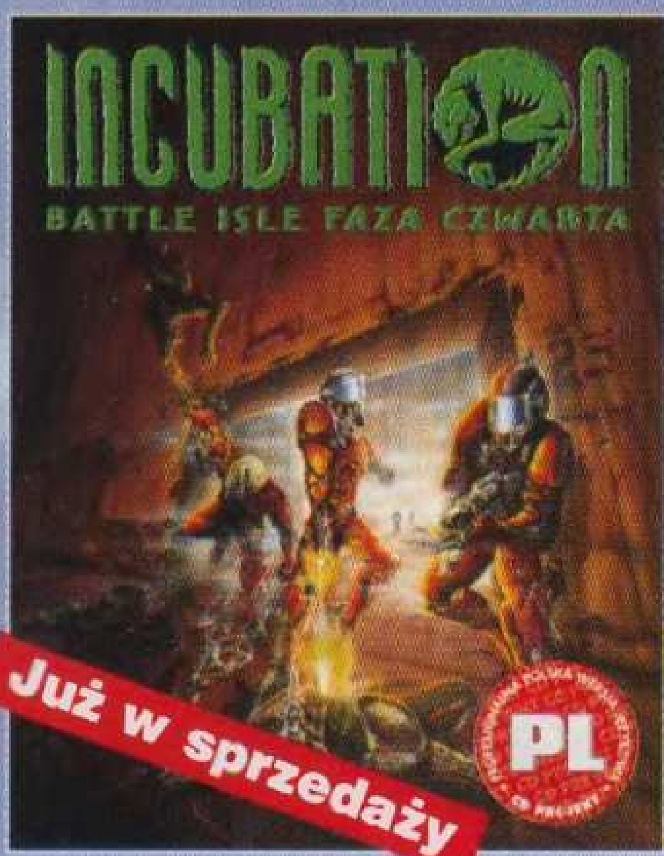


PIZZA SYNDICATE

Przygotuj najlepszą pizzę na świecie, a Twoi klienci będą zachwyceni. W tej grze przekonasz się jednak, że stworzenie dobrze prosperującej sieci pizzeri nie jest wcale takie łatwe ale zawsze jest bardzo pasjonujące.

69 zł

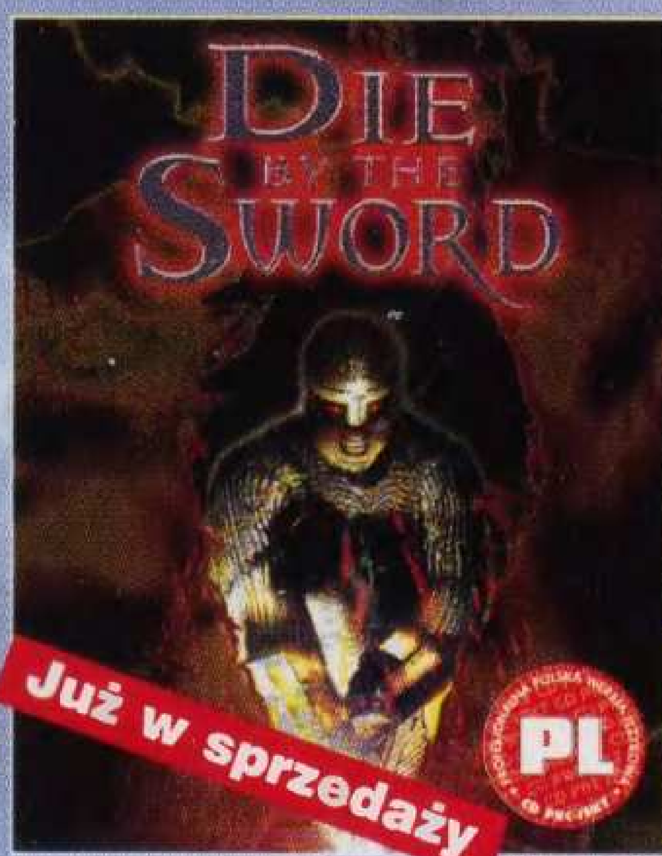
Nowe edycje znanych hitów w polskich wersjach językowych i w rewelacyjnie niskich cenach 49 zł *taniej!*



INCUBATION

Wspaniała gra strategiczna rozgrywana w systemie turowym. Dowodząc grupą kosmicznych marines musisz pokonać obcych, którzy opanowali kosmiczną kolonię Ziemian. Niesamowita atmosfera grozy rodem z filmów o Obcym.

49 zł



DIE BY THE SWORD

W tej grze będziesz przemierzał rozległy świat fantasy pełen wrogich stworów. Autorzy gry przygotowali rewelacyjny system sterowania mieczem, dzięki któremu nareszcie będziesz miał pełną kontrolę nad bronią.

49 zł



DESCENT FREESPACE

Gra ta została uznana za jeden z najlepszych symulatorów kosmicznych bijący na głowę gry serii Wing Commander. Niesamowity realizm, mnogość statków i złożone zadania są atutami tej gry.

49 zł

Ten znak to gwarancja najniższych cen i najwyższej jakości.



Od listopada znajdziesz go na wszystkich grach z CD Projekt. Naklejamy go po to, abyś mógł szybko odszukać najwyższej jakości i niedrogie gry. Gry z CD Projekt!

Sprzedaż wysyłkowa:
Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: 0-602 69 59 25, (0-22) 672 89 09
Wirtualny Świat: (0-22) 673 68 04; 0-501 86 26 91

Sklepy firmowe CD Projekt:
Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17
Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19
Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18
Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

Biuro handlowe:
Warszawaul. Marszałkowska 9/15, tel. (0-22) 825 71 51

Nowości Strefy Niskich Cen *najtaniej!*



JUŻ W SPRZEDAŻY

EXTREME ASSAULT

Znakomity symulator zręcznościowy, w którym kierując futurystycznym śmigłowcem lub ciężkim czołgiem musisz obronić Ziemię przed inwazją Obcych. Wspaniała grafika nawet bez użycia akceleratorów garficznych.
Cena gry to tylko 29,90 zł



JUŻ W SPRZEDAŻY

BATTLE ISLE + TITAN'S LEGACY

Gra startegiczna, która mimo upływu czasu zadziwia fanów strategii niesamowitą grywalnością i oryginalnymi wątkami taktycznymi. Teraz wydana w polskiej wersji językowej wraz z dodatkowymi misjami Titan's Legacy. Cena zestawu to 39,90 zł



W LISTOPADZIE

ATLANTIS

Wysoko ceniona przez graczy i pisma gra przygodowa. Akcja rozgrywa się na mitycznej wyspie Atlantydzie, gdzie czeka na odkrycie wiele tajemnic i zagadek. Świat gry przedstawiony jest w pięknej grafice autorstwa mistrzów z firmy Cryo. Gra jest w polskiej wersji językowej i zajmuje aż 4 CD a kosztuje tylko 39,90 zł.

Aby otrzymać te gry w podanych cenach, najszybciej i prosto do domu możesz zamówić je w jednej z firm wysyłkowych:
CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ CD PROJEKT: (0-22) 672 89 09, 0-602 69 59 25, lub WIRTUALNY ŚWIAT: (0-22) 673 68 04, 0-501 86 26 91

Kupisz je także we wszystkich dobrych sklepach z grami na terenie całego kraju.

PIZZA $YNDICATE

niska cena **69** złotych

Ten znak to gwarancja najniższych cen i najwyższej jakości.

GRY Z CD PROJEKT WYSOKA JAKOŚĆ, DOBRA CENA

CD PROJEKT

Od listopada znajdziesz go na wszystkich grach z CD Projekt. Naklejamy go po to, abyś mógł szybko odszukać najwyższej jakości i niedrogie gry. Gry z CD Projekt!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA **PL** CD PROJEKT

Klient ma zawsze rację...

...zwłaszcza gdy ma w ręku mocne argumenty.



Jeśli uważasz, że prowadzenie sieci pizzeri to bułka z masłem, to się grubo mylisz. W grze Pizza Syndicate czeka na Ciebie mnóstwo atrakcji, od komponowania pizzy z kilkudziesieciu składników, poprzez zatrudnianie najładniejszych dziewczyn w mieście, aż po osobiste kierowanie włamaniami do lokali konkurencji lub nawet banków. Nawet się nie spodziewasz jak wszechstronnie uzdolniony musi być szef pizzeri! Oczywiście gra ukaże się w polskiej wersji językowej i przystępnej cenie. Więcej szczegółów już za miesiąc!



Sprzedaż wysyłkowa:
Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: 0-602 69 59 25, (0-22) 672 89 09
Wirtualny Świat: (0-22) 673 68 04; 0-501 86 26 91

Sklepy firmowe CD Projekt:
Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17
Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19
Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18
Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

Biuro handlowe:
Warszawaul. Marszałkowska 9/15, tel. (0-22) 825 71 51, 825 81 71



Driver

Driver został okrzyknięty najlepszą grą samochodową ostatnich miesięcy. Także redakcja Gamblera przyznała mu tytuł gry numeru (patrz str. 28). Pościgi w hollywoodzkim stylu po ulicach 4 wielkich miast USA, dynamiczna akcja, doskonała grafika z nowatorskim sposobem prezentowania powtórek. Gracz wciela się w postać tajniaka – najemnego kierowcy. Ma za zadanie przeniknąć do struktur mafijnych New Yorku, Los Angeles, San Francisco i Miami.

P166, 32 MB RAM, DX6, 3D



Gorky 17

W roku 2008 Rosjanie niszczą Gorky 17, ukryte miasto, w którym prowadzono tajemnicze eksperymenty nad zaawansowaną, niezwykle niebezpieczną bronią. Gdy jeden z eksperymentów nie udał się, sytuacja wymknęła się spod kontroli. Rok później mała grupa żołnierzy NATO musi wyjaśnić, skąd wzięły się humanoidalne hybrydy w niewielkim mieście Lubin i jaki ma to związek z eksperymentami w Gorky 17.

P200, 32 MB RAM, DX61

PEŁNEWERSJE

Time Warriors

Gdy Time Warriors (pierwsza bijatyka firmy Silmarils) 2 lata temu pojawiła się na rynku, nasz recenzent lamentował nad jej wymaganiami sprzętowymi. Dziś Pentium 166, w tamtych czasach silny procesor, należy do zabytków – bez przeszkód więc można się delektować grafiką. Zacytujmy recenzenta: „Trzeba przyznać, że gra wygląda bajecznie. Pojedynki odbywają się na prześlicznych arenach. Krajobrazy są bardzo kolorowe. Podłogi i przedmioty otaczające kolisty ring wykonano naprawdę rewelacyjnie". Wybieramy jednego z 8 bohaterów (są też postacie ukryte). Sporo jest ciosów specjalnych, magicznych i kombosów.



P90, 8 MB RAM, DOS

Caesar

Dzięki tej grze przekonasz się, jak pasjonujące może być rozwijanie starożytnego miasta. Budowanie forum, wodociągu, zachęcanie kolonistów niskimi podatkami – to wszystko stanie się Twoim udziałem, jeśli zdecydujesz się przenieść w czasy Cezara. Koloniści są wybredni, trzeba się sporo namęczyć, aby umożliwić im zdobycie wykształcenia, zapewnić rozrywkę i pracę. Gdy rozwiniesz miasto, powinieneś zadbać o przemysł i handel oraz o obronę, gdyż spokój mieszkańców mogą zakłócać hordy barbarzyńców. Przed najazdami zabezpiecza budowany wokół miasta mur lub powołany pod broń legion.

286, DOS

Battlezone II
Dynamiczna gra łącząca elementy strzelaniny FPP ze strategią.
P200, 32 MB RAM, DX6, 3D

Cutthroats
XVII wiek. Karaiby. Skarby, abordaże i napady na miasta.
P200, 32 MB RAM, DX6

FreeSpace 2
Gracz próbuje zaprowadzić pokój w przestrzeni kosmicznej.
P200, 32 MB RAM, DX6, 3D

Midtown Madness
Zwariowane wyścigi po ulicach Chicago.
P166, 32 MB RAM, DX6, 3D

Rally Championship 2000
Sequel sławnego Rally Championship spodoba się fanom rajdów.
P200, 32 MB RAM, DX6, 3D 8 MB

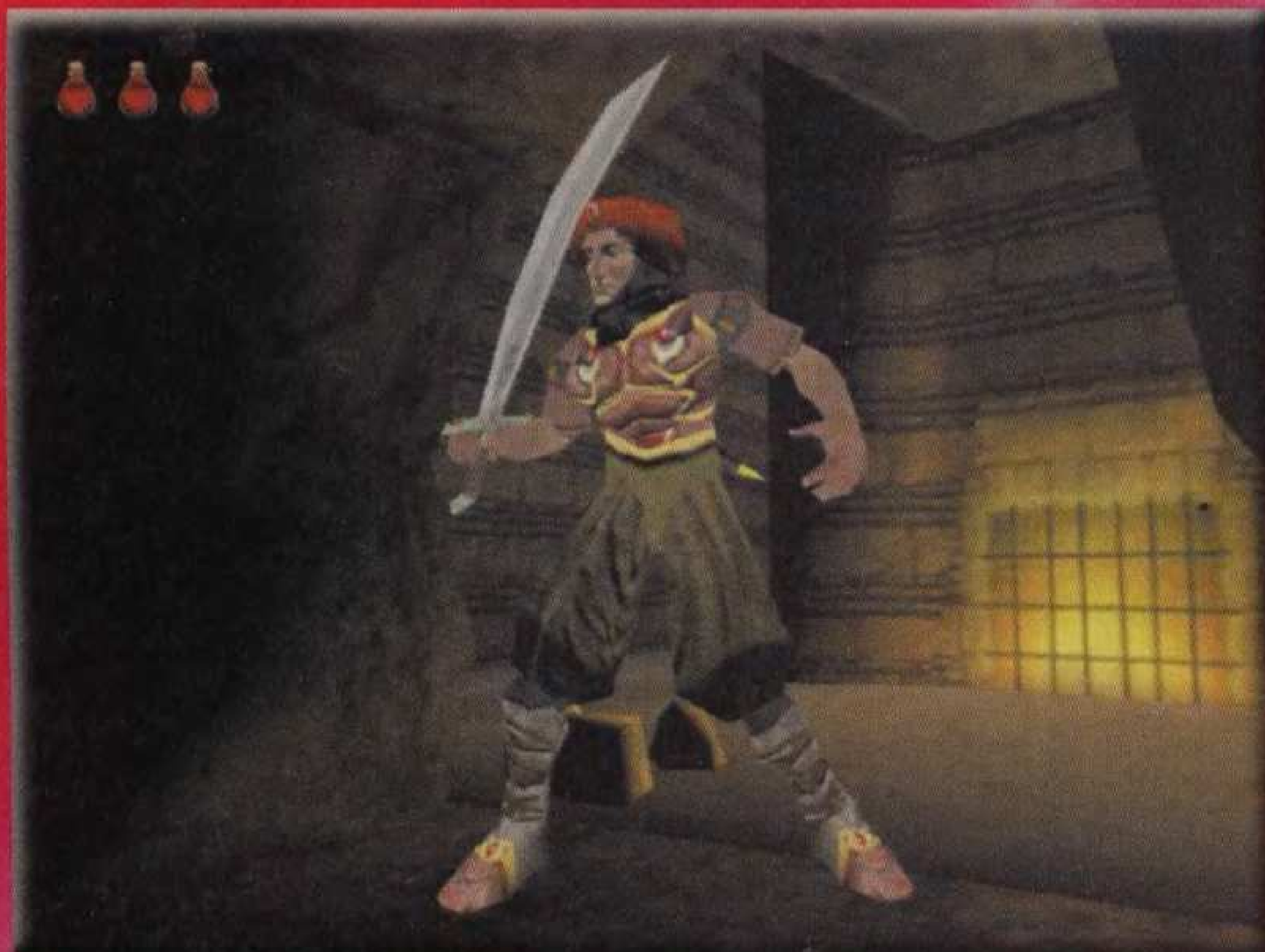
Revenant
Jeden z głównych konkurentów Diablo II.
P233, 32 MB RAM, DX6

Septerra Core
Ciekawie zapowiadająca się gra przygodowa z elementami RPG.
P200, 32 MB RAM, DX6

Kącik Diablo
Między innymi: rozwiązanie poprzedniego konkursu i nowy, omówienie potworów, rozmowa z twórcami gry, screeny.

Kącik MTG
Wersja offline serwisu Gamblera, poświęconego MTG (adres: http://magic.gambler.com.pl) z 3 września 1999 r.

Kącik Pilotów Wirtualnych
Strona WWW 49 Pułku Śmigłowców Bojowych Mi-24 Hind, której autorem jest Andrzej Zając.



Prince of Persia 3D

Po dziesięciu latach od premiery doskonałej gry zręcznościowo-przygodowej pojawia się sequel wykorzystujący możliwości współczesnego sprzętu i animacji. Bohater, zgłębiający tajemnice Persji XII wieku, będzie tym razem uzbrojony nie tylko w miecz, ale i w łuk.

PII 233, 64 MB RAM, DX6, 3D



System Shock 2

Zmierz się z cyborgiem Shodan w unikalnym połączeniu horroru RPG z FPP. Zdaniem autorów gra wyróżnia się bogatym systemem RPG, potworami walczącymi za pomocą energii psychicznej, realistycznym sposobem obsługi broni (naprawa uszkodzeń, rozbudowa), rozgrywką sieciową w trybie współpracy, dopuszczającą udział 4 graczy, oraz poziomem Sztucznej Inteligencji.

P200, 54 MB RAM, DX6

Kącik Sportowy

Materiały do FIFY '99 i NHL '99, zbiór zdjęć żużlowców, nadesłany przez Maćka Zakrzewskiego, oraz patch 3.04e do CM3.

Kącik Techniczny

Kilka użytków dla posiadaczy napędów DVD-ROM i nowe sterowniki dla RAGE 128.

Brydż z komputerem

Materiały uzupełniające artykuł Marka Wójcickiego (patrz str. 72) – najnowsze wersje demonstracyjne wszystkich opisywanych programów.

Gambler Pack #12

Gamblerowa „baza danych".

Kilka porad

Prezentowana w tym numerze Gamblera pełna wersja gry Caesar była tworzona z myślą o DOS-ie, przed jej uruchomieniem powinno się więc zrestartować komputer w trybie MS-DOS. Gra Time Warriors, zaopatrzona w ścieżki muzyczne, nie sprawi (mamy nadzieję) kłopotów przy uruchamianiu w środowisku Windows.

Instrukcje gier umieszczone są na krążku CD-b, w katalogu MANUALS.

INSTRUKCJA

Na CD-a znajduje się menu instalacyjne w wersjach dla DOS i Windows 95/98. Aby uruchomić wersję dosową, należy przejść do głównego katalogu krążka i uruchomić plik GAMBLER.BAT. Pod Windows 95/98 menu powinno zadziałać samoczynnie – w przeciwnym wypadku trzeba uruchomić plik LAUNCHER.EXE z głównego katalogu.
CD-b w całości wypełniają dwie pełne wersje gier. Aby rozpocząć instalację Time Warriors, należy uruchomić plik _SETUP.EXE z głównego katalogu krążka. Gra Caesar znajduje się w katalogu \CAESAR.

Jeśli pojawią się problemy...

...z uruchomieniem któregoś demka, gry lub menu dosowego, proszę NAJPIERW o telefoniczny kontakt z redakcją (poniedziałek–piątek w godzinach 12.00–15.00) lub przez e-mail bezpośrednio ze mną (rafal@gambler.com.pl). Jeśli problemy dotyczą menu windowsowego lub Gambler Packa, proszę kontaktować się z ich autorem (mwichary@gambler.com.pl).
Programy, które są wersjami demonstracyjnymi, mogą nie działać na pewnych, specyficznych konfiguracjach komputera. Ponadto niektóre demka wymagają czasem instalacji dodatkowego, powszechnie stosowanego oprogramowania. Najczęściej występujące błędy wynikają z faktu, że program nie może zlokalizować plików typu DLL. Winę za to zwykle ponosi źle zainstalowany akcelerator grafiki 3D (lub jego brak) albo brak sterowników DirectX..
W trosce o bezpieczeństwo Waszych danych, zawartość krążków została sprawdzona kilkoma programami antywirusowymi.

Jak umieścić swoje prace na płycie Gamblera?

Jeśli sprawdzimy, że nadesłany przez Was materiał jest wolny od wirusów, nie zawiesza się – ogólnie działa, prawdopodobieństwo umieszczenia go na płytce Gamblera wynosi 100%. Materiał możecie nadesłać zarówno zwykłą pocztą, jak i przez e-mail (pod tekstem odpowiedniego kącika w menu na płycie znajduje się adres jego autora; adres działu „Czytelnicy nadesłali" – rafal@gambler.com.pl). Dodatkowo musicie w kopercie przysłać własnoręcznie podpisane oświadczenie, że jesteście jedynymi właścicielami praw autorskich do nadesłanych plików oraz wyrażacie zgodę na ich bezpłatną publikację na krążku. Nie zapomnijcie podać swoich danych: imienia i nazwiska lub ksywy, pod jaką chcecie być znani, adresu, telefonu kontaktowego wraz z numerem kierunkowym, adresu e-mail.
UWAGA: Wszystkich czytelników, których prace nie zostały opublikowane na krążku Gamblera, prosimy o kontakt z redakcją w celu stwierdzenia przyczyny (może nią być np. brak pisemnego oświadczenia autora).

GAME

INDEKSPROGRAMÓW

GRAMIESIĄCA

WYRÓŻNIENIE

KARTYZRĘKAWA



Rezerwowe Psy. Skandalizującą grę krakowskiej grupy Nekrosoft testował Jakub T. Janicki. Gra zyskała już powodzenie w mediach nie związanych z grami komputerowymi. Zapowiada się ostra zadyma!

18



MiG Alley. Gra wywarła na recenzencie tak ogromne wrażenie, że postanowił uraczyć czytelników fabularyzowanym opisem swoich przeżyć. „Ściągasz drążek i już siedzisz jednemu na ogonie. Spust. Z powierzchni MiG-a wśród błysków odlatują drzazgi. Wróg pryska do góry, a w tym czasie słyszysz: Viper lead, break, break!".

21

BLER

Pięć gier magicznych

Nie ma to jak dobry temat! Na boku pozostawiamy branżowe wrzenie, za nic mamy historie o bankrutujących pisemkach, upadających dystrybutorach i grach-skandalach. Przechodzimy dalej, tam, gdzie kryją się rzeczy najpiękniejsze i najważniejsze. Zgodnie z obietnicą sprzed miesiąca, dziś przedstawiam moją listę pięciu najważniejszych gier wszech czasów.

Na pierwszych dwóch miejscach ex aequo Civilization i Doom, które są jak Yin i Yang, dwie przenikające się energie składające się na universum gier komputerowych.

Civilization reprezentuje potęgę gier tworzących wirtualny świat. Mamy w niej olbrzymią swobodę działania. Czujemy się częścią wielkiego świata, który rządzi się swoimi prawami, ma swoje niezależne byty. W świecie tym można nie tylko niszczyć, ale i tworzyć - to pierwsza wielka siła drzemiąca w grach.

Doom uosabia czystą, szaloną destrukcję. Główny powód umieszczenia go na tej liście jest taki, że była to pierwsza gra, która sprawiła, że się TAK POTWORNIE BAŁEM, grając w nocy przy zgaszonym świetle i ze słuchawkami na uszach. Są też i przyczyny mniej osobiste. Dzieło id Software wylansowało tryb multiplayer - zwracam uwagę, że to w nim pojawiło się słowo deathmatch. Doom był pierwszą grą, dla której użytkownicy sami stworzyli tak wiele dodatków - już w rok po wydaniu redaktorzy Księgi Rekordów Guinnessa doliczyli się ich ponad 10000.

Na miejscu trzecim lokuję Tetrisa. Skoro moja 70-letnia babcia całymi godzinami w niego gra, to znaczy, że coś w nim jest ;-). Tetris jest nie do pobicia pod względem wskaźnika grywalność/komplikacja. Nie mam wątpliwości, że jest współczesnym pomysłem na miarę szachów czy go. No, a poza tym to najlepiej sprzedająca się gra w historii, jako że Aleksiej Pajitnov, odeski matematyk, który ją w 1988 roku wymyślił, na 10 lat zrzekł się praw autorskich do niej. Łączna liczba sprzedanych kopii Tetrisa (wliczając w to rozmaite handheldy, czyli „konsole ręczne") przekroczyła już 40 milionów. Myst, najlepiej sprzedająca się gra na PC, może się pochwalić wynikiem dziesięć razy słabszym...

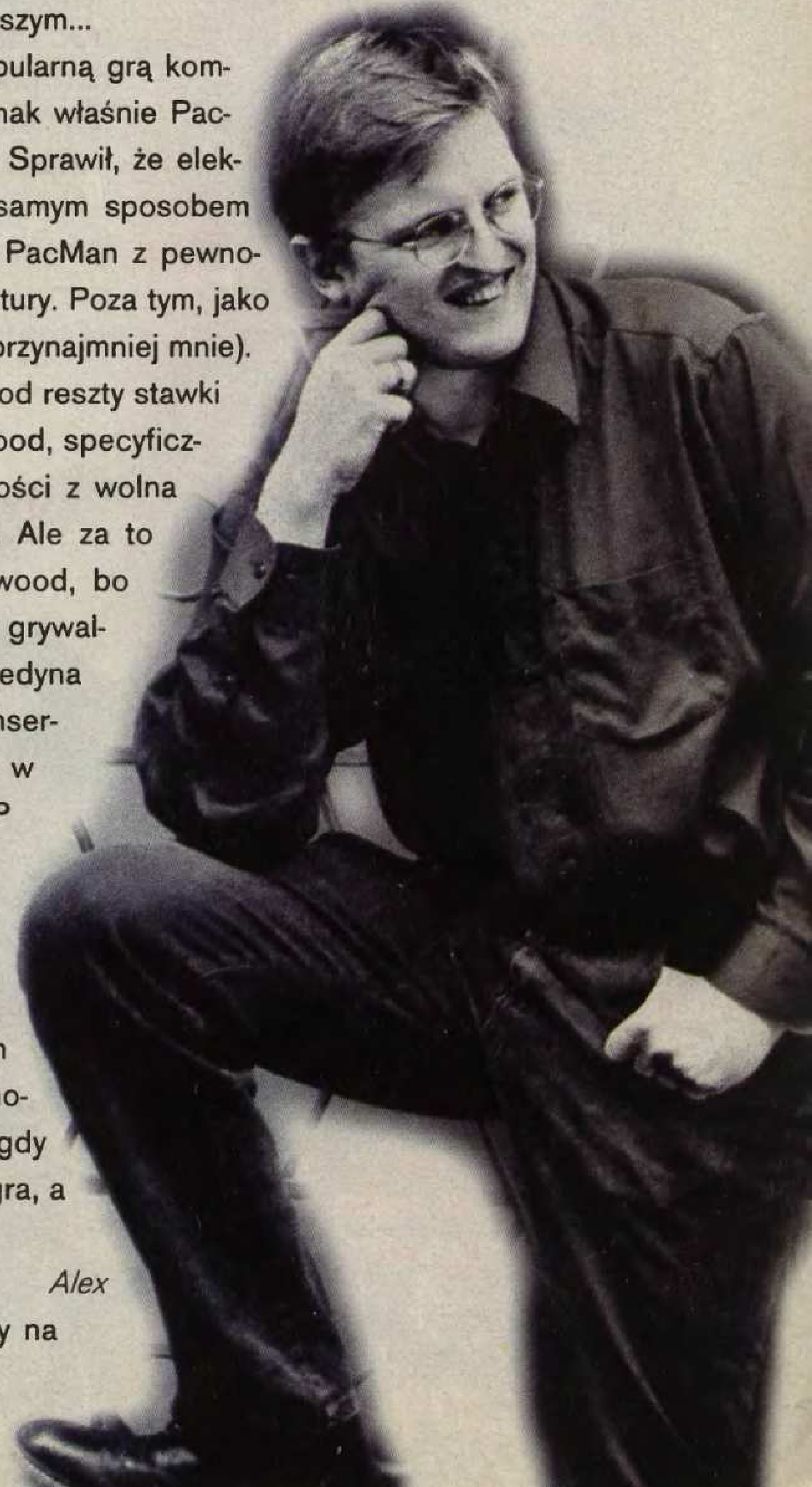
Miejsce czwarte: PacMan. Choć pierwszą popularną grą komputerową był wydany w 1972 roku Pong!, to jednak właśnie PacMan zrewolucjonizował rynek. Dokonał przełomu. Sprawił, że elektroniczna rozrywka stała się - w USA - takim samym sposobem spędzania wolnego czasu jak kino czy telewizja. PacMan z pewnością jest jednym z najważniejszych symboli popkultury. Poza tym, jako jedna z niewielu gier z tego czasu, nadal wciąga (przynajmniej mnie).

Dune 2 na miejscu piątym wydaje się odległa od reszty stawki i nie tak zasłużona. To mój hołd dla firmy Westwood, specyficznego producenta gier, którego dzieła w większości z wolna ewoluują, rzekłbym nawet - są konserwatywne. Ale za to jaką mają grywalność! I dlatego szanuję Westwood, bo większość firm w pogoni za sukcesem zupełnie o grywalności zapomina. Dlaczego Dune 2? Bo, jako jedyna chyba produkcja firmy z Las Vegas, nie była konserwatywna. Przeciwnie - stworzyła gatunek. Co w latach 90. udało się jeszcze tylko dwa razy (FPP i TPP).

Na koniec kilka słów o samej drodze wyboru. Otóż, selekcji pięciu najlepszych gier wszech czasów nie da się dokonać, układając najpierw listę stu najlepszych gier i stopniowo część z nich eliminując. Jedyny sposób - to chwilę się zastanowić, szybko wypisać na kartce pięć tytułów... I nigdy potem nie zadawać sobie pytania: „Dlaczego ta gra, a nie tamta?" :-)

Alex

PS Ty też powinieneś zagłosować! Szczegóły na str. 50.





Fighting Steel. Połączenie gry strategicznej z elementami symulatora, przypominające nieco Great Naval Battles czy Task Force: 1942. Jacek Ilczuk ocenia, że to interesująca gra, tylko... zabugowana wersja 1.0 do niczego się nie nadaje. Nawet 3 patche nie usuwają wszystkich błędów!

24



Re-Volt. Wyścigi małych samochodzików w stylu Micro Machines, ale we współczesnym, przepięknym wykonaniu. Nasz recenzent, zachwycony fantastyczną grywalnością i szalonym tempem akcji, nie szczędzi pochwał.

31

Chociaż **Mirage Media** nie znalazła jeszcze zachodniego wydawcy Mortyra, pracuje nad nowymi grami 3D. Rozpoczęła właśnie produkcję Warhammer 40000: Agents of Death (oczywiście, na licencji Games Workshop), która ma się ukazać na Gwiazdkę 2000 r. Gra będzie wykorzystywać engine Mortyra, z dodanym środowiskowym mapowaniem wybojów, poprawionymi efektami świetlnymi i odwzorowaniem krzywych powierzchni.

• • •

CD Projekt wyda wkrótce 3 tytuły w cenie 69 zł, wszytkie w pełni po polsku. Będą to: opisywana przez nas Pizza Syndicate (str. 19), Kroniki Czarnego Księżyca, strategiczna gra turowa oraz Adaś i pirat Barnaba, zdaniem Michała Kicińskiego z CD Projektu – niedoceniana przygodowo-zręcznościowa gra dla dzieci w wieku 4–10. Firma planuje też reedycję polskiej wersji gry Atlantis za jedyne 39 zł.

• • •

LucasArts, **Acclaim**, **3DO**, **Infogrames**, **Bethesda** i **Interplay** wraz z organizacją Interactive **Digital Software Association** złożyły wniosek do sądu federalnego o ściganie kilkuset członków internetowych grup pirackich Class, Paradigm i Razor 1911. Osoby te, działające m.in. w San Francisco, Dallas, Minneapolis, Filadelfii i Los Angeles, zdobywały przedpremierowe wersje gier, usuwały z nich zabezpieczenia, a następnie przekazywały do Rosji, gdzie tłoczono je i sprzedawano.

• • •

Sierra i **Impressions** scedowały na internetowych fanów Pharaoh wybór pudełka, w jakim gra będzie sprzedawana. Na stronie WWW Sierry można było wskazać jeden z trzech najbardziej podobających się projektów. Wśród głosujących rozlosowano kopie gry.

• • •

Z przeprowadzonych przez **Computec Media U.S.A.** badań wynika, że 80% amerykańskich graczy jest w wieku 16–34 lata, ponad 46% grających mężczyzn ma wyższe wykształcenie, a 31% graczy zarabia ponad 50 tys. USD rocznie (w całej populacji: 22%). Aż 84% badanych uznało się za zapalonych graczy. Z badań wynika, że przeciętny wiek amerykańskiego gracza to 26 lat, zaś średni dochód – 45 tys. USD.

• • •

Wydawcą czwartej części Close Combat, noszącej tytuł Battle of the Bulge, będzie **Mindscape/SSI** – z tymi firmami Atomic Games podpisała umowę wydawniczą po rozstaniu z Microsoftem. Najprawdopodobniej gra ukaże się jeszcze w tym roku.

Psy w jednostce

Na terenie jednostki wojskowej w podkrakowskich Węgrzcach odbyła się 2 września br. oficjalna premiera głośnej gry Rezerwowe Psy. Właściwie był to „bankiet z okazji zakończenia prac", gdyż produkt pojawił się w sklepach dwa tygodnie później.

Zanim przedstawiciele mediów i tzw. branży odjechali na miejsce uroczystości, poznali przedsmak czekających ich atrakcji. Wznosząca stosowny transparent mała pikieta gromko skandowała hasło: „Psy do azylu, twórcy do stwórcy" – prym w niej wiódł stały klient pobliskiego lokalu. Jak twierdzą źródła dobrze poinformowane, pikieta została zorganizowana... z pomocą firmy Nekrosoft. Chwilę później podjechała arcyniewygodna i z lekka rozsypująca się wojskowa ciężarówka – środek transportu.

Na miejscu przywitał nas kapral (jakby wprost z filmu „Samowolka") i szybko wprowadził wojskowy dryl. Czwórkami wkroczyliśmy na ozdobiony wzniosłymi hasłami („Najlepsi synowie Ojczyzny na straży jej granic") plac apelowy. Tam odbyliśmy przyspieszoną lekcję musztry. Następnie przemaszerowaliśmy na strzelnicę, gdzie zorganizowano minikonkurs strzelania z kbks. Po krótkiej konsultacji z żołnierzami („Eee... a gdzie jest tarcza? – Widzi pan to żółte? – No... jakby... – To należy strzelać właśnie pod to") oddałem w kierunku kubistycznej figury wroga trzy strzały, wszystkie niecelne. Za to nasz Redaktor Naczelny potwierdził swoje dyktatorskie zdolności, 33,(3)% swoich pocisków umieszczając w celu [Nieprawda! Po prostu jako perfekcjonista trzy razy trafiłem w to samo miejsce! – Alx]. Szczęśliwi zwycięzcy mieli okazję postrzelać z kałasznikowa – podobno nawet któryś trafił.

Pozostałe atrakcje czekały nas w przytulnych pomieszczeniach kasyna oficerskiego. Raczyliśmy się pyszną wojskową grochówką, bigosem (w menażkach) i popularnym napojem z ziemniaków – oczywiście podanym w szklankach. Po konsumpcji nadszedł czas na elementy rozrywkowe. Jako pierwszy wystąpił artysta z Piwnicy pod Baranami, Krzysztof Janicki (zbieżność nazwisk i koligacje rodzinne z niżej podpisanym czysto przypadkowe [chyba niezupełnie ;-) – Alx]). Potem tańczyła pewna pani – nie dość, że skąpo ubrana, to jeszcze w trakcie podrygiwania sukcesywnie pozbywała się resztek odzieży, wykonując przy tym bardzo nieskromne ruchy. Byliśmy wszyscy wielce zniesmaczeni ;-).

Potem nastąpiło clou programu – prezentacja Rezerwowych Psów. Główni twórcy, bracia Rodryk i Rafał Walczowscy, długo i wyczerpująco opowiadali o oferowanych przez grę opcjach i wszystkich jej smaczkach, wywołując na sali regularne wybuchy szczerego śmiechu – wprost z przepony. Można też było posłuchać fragmentów ścieżki dźwiękowej. Wielkim przebojem stała się od razu piosenka Celine Dion, „My heart will go on", wykonywana przez dziarskich rosyjskich marynarzy (!). Po raz pierwszy pokazano opakowanie gry – pudełko z surowych desek, zbite gwoździami. Na koniec grupa Nekrosoft zaprezentowała się w pełnym składzie: bracia Walczowscy, Michał Madej, Arkadiusz Dymek i Marcin Czeczótko oraz, jako „special guest star", użyczający głosu głównym bohaterom Maciej Kozłowski (Krzywonos z „Ogniem i mieczem").

Następnie uroczystość stała się mniej oficjalna, relacja więc w tym miejscu się kończy. Zwłaszcza że niewiele z późniejszych wydarzeń pamiętam... ;-). Sami jednak widzicie, impreza była udana. I od lat 18, podobnie jak promowana gra.

Jakub T. Janicki

PS Pierwsze wrażenia z testowania gry znajdziecie na str. 18.







Ekipa Nekrosoftu ma wszelkie szanse stać się najbardziej znienawidzonym twórcą gier w Polsce. Od lewej: Rafał Walczowski, Rodryk Walczowski, Michał Madej, Arkadiusz Dymek i Marcin Czeczótko.



Ten kostium Rogatego Rozpruwacza waży 15 kilogramów, kosztuje ponad 30 tys. USD, zaś przygotowany został przez studio Jima Hensona. Wykorzystano go w promocji gry Dungeon Keeper 2 PL, którą firma IPS CG prowadziła 4 i 5 lipca w nowo otwartym salonie multimedialnym Extrapole w Jankach. W ramach promocji każdy, kto kupił DK2, dostawał karty do gry Dungeon Keeper i plakat. Wszyscy mogli zagrać w ruletkę uruchamianą... kosą i wygrać grę Dungeon Keeper PL. Extrapole to francuski odpowiednik EMPiK-u, inaugurujący działalność w Polsce.

STRATEGIE

Pharaoh

Sierra postanowiła zrezygnować na jakiś czas z tematu rzymskiego i zająć się inną wielką cywilizacją – Egiptem. Chociaż gra Pharaoh wykorzystuje ten sam engine co Caesar III,

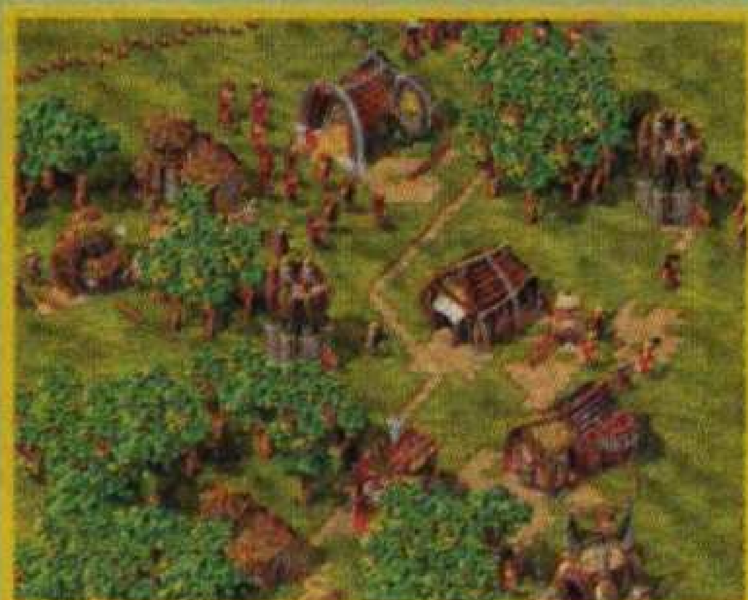


mechanizmy jej mają być niepowtarzalne – społeczeństwo egipskie znacznie różniło się od rzymskiego. Założenia są nieco podobne – budujemy miasto, dbamy o jego prawidłowy rozwój i o dobrobyt mieszkańców. Niezwykle ważne są monumenty, które (choć ich przydatność jest niewielka) stanowią chlubę starożytnego Egiptu. Akcja toczyć się będzie w latach 2800–700 p.n.e., czyli w okresie świetności państwa. Zachowano podział na stare i nowe królestwo, okres przejściowy zostanie również odpowiednio przedstawiony.

Na uwagę zasługuje piękna grafika. Obeliski, świątynie, pałace, sfinksy i piramidy – wszystko można budować, a każda budowla została pracowicie narysowana przez grafików. W Pharaoh rozwiązujemy problemy ekonomiczne oraz toczymy starcia zbrojne (nie one jednak będą głównym elementem gry). Termin: pierwszy kwartał 2000. Producent: Sierra. (frogger)

Settlers III: Quest of the Amazons

Wszystkie 3 części Settlers były wielkimi przebojami, zaś trzecia – jedną z bardziej oczekiwanych gier ostatnich lat. W Quest of the Amazons do dobrze graczom znanego średniowiecznego świata wkraczają wojownicze Amazonki. Gra oferuje 24 nowe misje (z czego 12 rozgrywa się po stronie Amazonek). Wprowadzono również wiele ciekawostek, np. jednostkę do zadań specjalnych – złodzieja. Do dyspozycji będziemy mieć aż 39 nowych budynków, nowe mapy oraz ulepszony edytor scenariuszy. Quest of the Amazons zawiera też nowe sekwencje wideo. Przygotowywana jest pełna polska wersja. Termin: koniec 1999. Producent: Blue Byte. (frogger)



Mob Rule



Mafia rzadko gości na ekranach komputerów osobistych (w przeciwieństwie do dużego ekranu) – z ważniejszych tytułów można wymienić tylko Gangsters oraz Kingpina. Gra Mob Rule początkowo miała nosić tytuł Street Wars. Akcja toczy się w USA w latach prohibicji, złotym okresie dla wszelkich szumowin. W ogólnych założeniach ma to być RTS, a celem jest opanowanie ulic miasta. W pięciu metropoliach będziemy walczyć o wpływy i pieniądze. Za zdobyte w nielegalny sposób dolary będziemy kupować parcele, budować różne budynki, wynajmować ludzi do roboty (czarnej i każdej innej) oraz, oczywiście, wyposażać ich w stosowny ekwipunek. Jak przystało na porządnych gangsterów, będziemy negocjować z miejscową policją (czytaj: dawać łapówki), a czasami z jej przedstawicielami przeprowadzimy poważną rozmowę (czytaj: podłożymy w stosowne miejsce niewielki ładunek dynamitu). Termin: początek 2000. Producent: Simon & Schuster Interactive. (frogger)

Sheep



Długo czekałem na naprawdę nietypową grę i w końcu doczekałem się. Jak nazwa wskazuje, to gra o... owcach. Jeśli ktoś jednak oczekuje zaawansowanego symulatora hodowli owiec, zawiedzie się. Sheep bardziej bowiem przypomina zwariowaną wersję Lemmingów niż SimFarm. Gracz dowodzi jednym z pięciu rodzajów (ras?) owiec i musi przejść 16 etapów. Nasze owce będą walczyć o dominację nad światem w różnych dziwacznych miejscach, np. w fabryce lodów, klubie nocnym albo przestrzeni kosmicznej. Do wyboru będzie czterech „pastuchów" dysponujących różnymi umiejętnościami. Na potrzeby gry twórcy przygotowali specjalny algorytm zachowań, który z humorem nazwali Artificial Stupidity. Owce, jak to owce – są niesforne, często zachowują się w sposób nieprzewidywalny, co utrudnia grę i uczyni bardziej interesującą. Termin: koniec 1999. Producent: Mind's Eye. (frogger)

SWAT 3



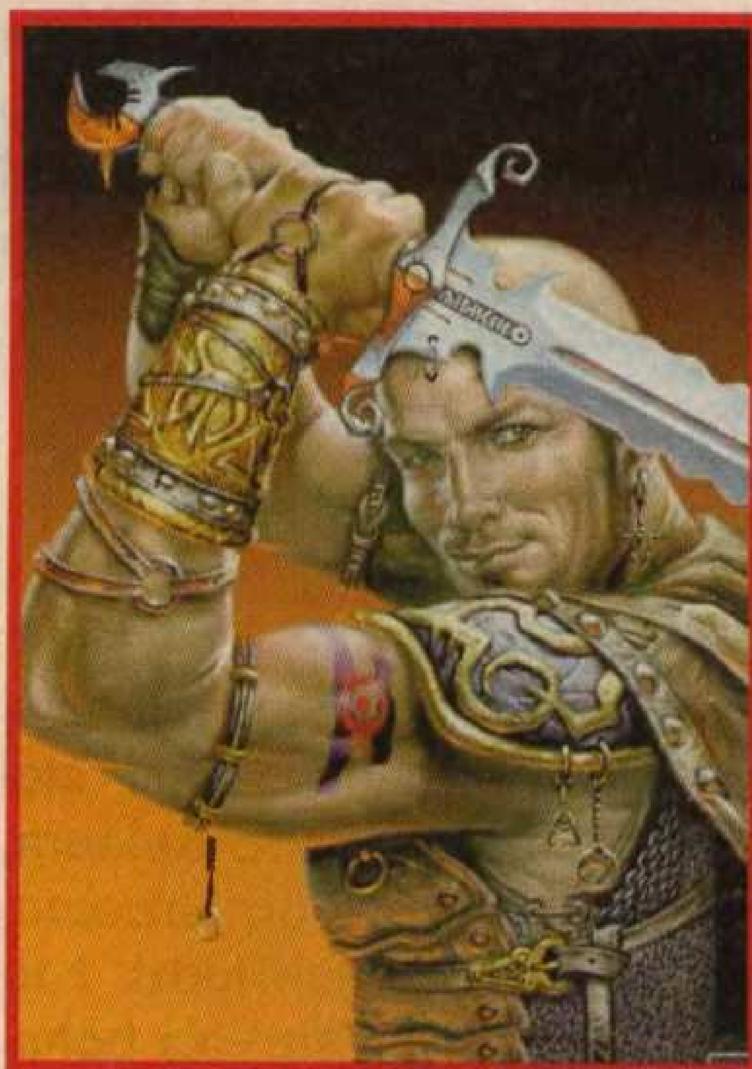
Trzecia część policyjnej sagi firmy Sierra. Pierwsza, wchodząca jeszcze w skład cyklu Police Quest – to kompromis między przygodówką a grą decyzyjną Full Motion Video. Druga różniła się zdecydowanie – w zasadzie była to strategia czasu rzeczywistego, z drobnymi domieszkami. W części trzeciej Sierra wraca do widoku FPP, tym razem jednak nie będzie to prymitywna gra typu FMV, lecz prawdziwa FPP, wykorzystująca engine 3D. Krótko mówiąc, przypominać będzie Rainbow Six, z tą drobną różnicą, że kontrolować będziemy pojedynczą postać. Podobnie jak poprzednio, SWAT 3 powstawał pod czujnym okiem doradców z policji Los Angeles. Główną zaletą gry ma być realizm kreowanego świata, co może dać znakomite rezultaty, jeżeli cała oprawa będzie utrzymana na równie wysokim poziomie. Akcja gry toczyć się ma w roku 2005, spodziewać się więc należy lekko futurystycznego, ale nie zmyślonego ekwipunku. Z nowinek będą m.in. hełmy z wyświetlaczami, specjalne ubiory oraz, oczywiście, bardzo nowoczesny arsenał. Termin: początek 2000. Producent: Sierra. (frogger)

Soldier of Fortune

Tytuł jest wylicencjonowany od słynnego amerykańskiego miesięcznika dla najemników. Gra ma należeć do gatunku FPP, przy czym duży nacisk zostanie położony na realizm misji. Będziemy wykonywać klasyczne wypady na wroga, próby odbicia zakładników i ataki na określone punkty oraz uczestniczyć w bardziej fantazyjnych zadaniach (np. odbijaniu skradzionej głowicy jądrowej). Miłośników FPP ucieszy zapewne fakt, że pieczołowicie zostały opracowane modele wrogów. Mają wyglądać i zachowywać się ultrarealistycznie. Na przykład reagować w różny sposób, w zależności od tego, w jakie części ciała zostaną trafieni. Broń niczym nie różni się od prawdziwej. Koniec ze strzelaniem z bazooki do ludzi – teraz każdej zabawki trzeba używać zgodnie z przeznaczeniem. Termin: początek 2000. Producent: Activision. (frogger)



Nox



Pod pewnymi względami Nox jest klonem Diablo. Podobnie jak w słynnej produkcji firmy Blizzard, grafika jest izometryczna. Trochę podobny jest również interfejs, choć da się zauważyć kilka różnic. W obu grach mamy do dyspozycji trzy klasy postaci o dość uproszczonych parametrach. Na tym jednak podobieństwa się kończą. Diablo jest grą RPG, choć ma również elementy zręcznościowe, Nox natomiast jest typową grą akcji. I to szybkiej akcji, w której szczęk broni miesza się ze świstem strzał i odgłosami zaklęć zdolnych zrównać z ziemią pół miasta.

Bohater gry, niejaki Bob, typowy przeciętniak, pewnego pięknego dnia znajduje tajemniczą świecącą kulę. Zabiera ją do domu, nie wiedząc, że to część potężnego artefaktu, laski „Staff of Oblivion", zawierającej dusze zwariowanych nekromantów. Bob zostaje wciągnięty do innego świata, w którym jego dotychczasowe doświadczenia nie zdają się na nic. W miarę postępów w grze nasz bohater zaczyna powoli przypominać rasową postać z książek fantasy, zaś jego portret psychologiczny nabiera (nieco) głębi. Do zabawy otrzymuje broń różnego rodzaju oraz zestaw czarów. Nox będzie dynamiczny i kolorowy, chociaż niezbyt oryginalny. Termin: koniec 1999. Producent: Westwood. (frogger)

Evolva

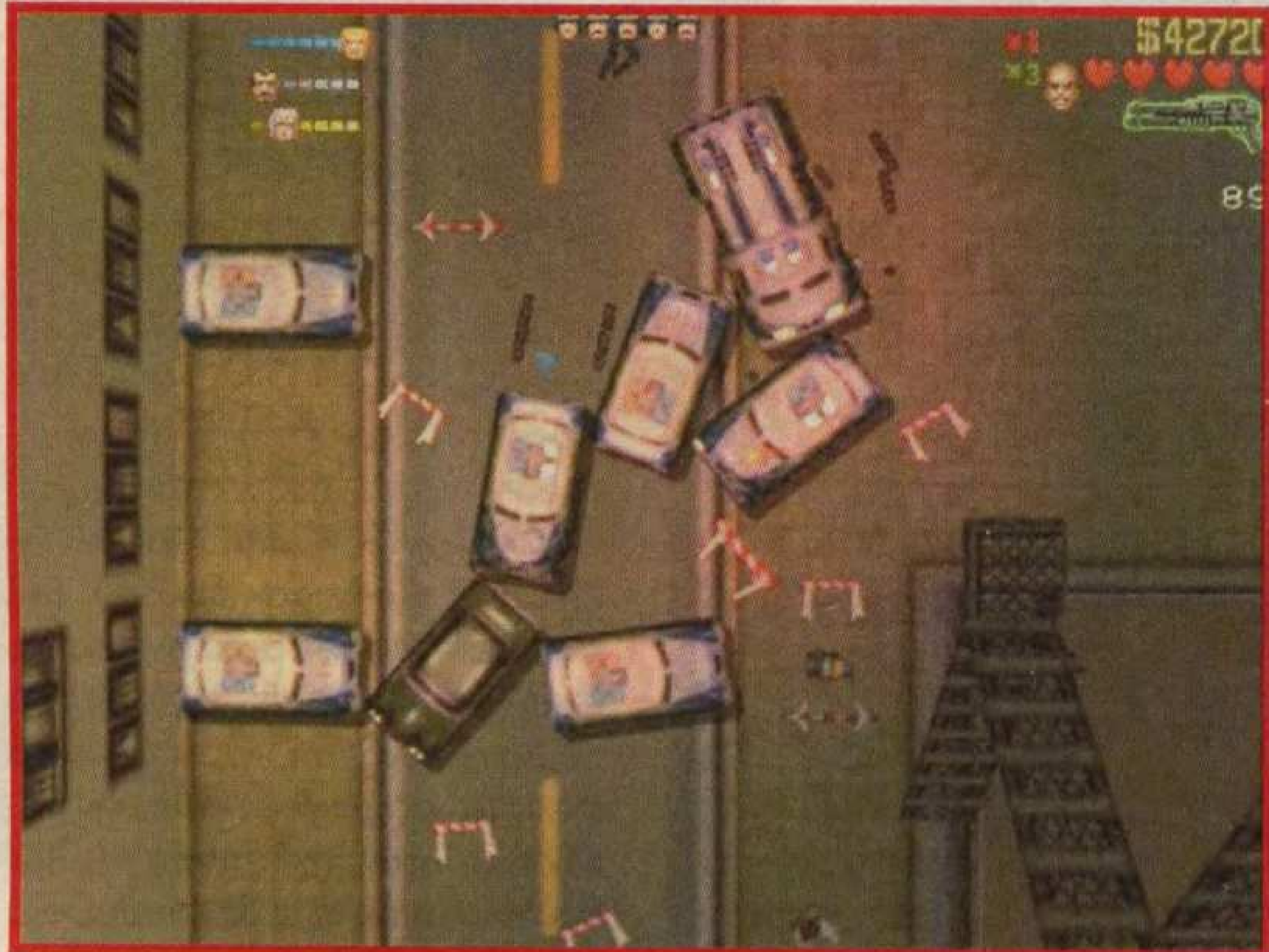
Twórcy reklam zapowiadają szumnie: „Evolva zrewolucjonizuje rynek gier na PC, jest też tytułem, który wprowadzi ten rynek w nowe tysiąclecie". A co kryje się za butnymi przechwałkami? Akcja gry toczy się w dalekiej przyszłości. Gracz wciela się w postać jednego z przywódców elitarnej jednostki genetycznie zaprojektowanych wojowników, zwanych Genohunters. Stworzeni specjalnie do działań w ekstremalnych warunkach, mają jedną bardzo interesującą cechę: potrafią przeprowadzić analizę DNA pokonanych wrogów i błyskawiczną absorpcję ich ewentualnie korzystnych cech. Czym się to będzie objawiać w grze? Chociażby tym, że każdy Twój wojownik stanie się w zasadzie niepowtarzalny, dzięki nabytym cechom, np. będzie ział ogniem, będzie miał olbrzymie pazury, wbudowaną w organizm broń elektryczną albo urządzenie zwane gene disruptor. Twoimi przeciwnikami będą natomiast przedstawiciele obcej rasy, która najechała spokojną galaktykę gdzieś na rubieżach kosmosu. Trzeba przyznać, że brzmi to wszystko dość zachęcająco... Termin: koniec 1999. Producent: Interplay. (frogger)





Grand Theft Auto 2

Niewiele gier wykorzystujących jazdę samochodem wywołało tak wiele emocji jak GTA (pomijając może Carmageddon). Gra ma chyba tylu gorących zwolenników, co przeciwników. Jednego natomiast nie można jej odmówić – oryginalności. Z zadowoleniem powinniśmy zatem przyjąć wieści o pracach nad częścią drugą.



Co się zmieni? Przede wszystkim, gracz dostanie lepszy system zoomowania i ustawienia kamery, będzie więc mógł sprawniej prowadzić pojazd oraz walczyć poza nim. Grafika została poprawiona, lecz zachowano perspektywę. Dodano kolorowe światła oraz efektowne wybuchy. Idea gry w zasadzie nie zmieniła się. Gracz znowu wciela się w postać drobnego opryszka, który wykonuje różne misje dla bardziej zamożnych i wpływowych bandytów. Fabuła dopuszcza pewną dowolność wykonywania misji (można wybierać spośród wielu propozycji), dzięki czemu gra nie znudzi się tak szybko. Grand Theft Auto 2 jest niewątpliwie interesującą propozycją, tym bardziej że usprawnione zostaną opcje sieciowe, już w części pierwszej dające spore możliwości. Termin: koniec 1999. Producent: Gathering of Developers. (frogger)

Flight Simulator 2000

No i stało się – Microsoft wyda następny program z serii Flight Simulator, tym razem z numerem 2000. Informacje dla fanatyków: program będzie „kompatybilny" ze sceneriami/przygodami z poprzedniej części, zmieni się tylko wygląd tekstur (zupełnie nowy engine graficzny). Scenerie z CFS mają być również „kompatybilne" z FS 2000. Ponadto trójwymiarowe chmury, wyjątkowo realnie odwzorowane, nowy kokpit (z odblaskami znanymi z symulatorów wojskowych), specjalnie poprawione modele 3D (mają przypominać te z CFS, co nie jest udanym pomysłem). GPS ma być integralnym systemem, a nie komercyjnym dodatkiem. Dostaniemy też Flight Management System. Na oryginalnym CD znajdzie się konwerter wcześniejszych wersji samolotów. Tak jak w innych symulatorach cywilnych, w FS 2000 mają być wprowadzone dynamiczne zmiany pogody. Dodane zostaną nowe samoloty (Concorde, Boeing 777-300), ulepszony model lotu – uwzględnione najważniejsze ruchome części samolotu. Oczywiście, liczba lotnisk również wzrośnie. Gra zostanie wydana w dwóch wersjach: Standard i Professional. Termin: listopad 1999. Producent: Microsoft. (Yennefer)



Majesty: Sovereign of Ardania

Kiedy za przygotowywanie własnej gry biorą się twórcy z Cyberlore Studios (do tej pory stworzyli między innymi dodatki Warcraft II: Beyond the Dark Portal, Heroes of Might&Magic II: The Price of Loyalty oraz Deadlock II: The Shrine Wars) wypada ich poczynaniom przyglądać się z najwyższą uwagą, ponieważ poprzednie produkcje cieszyły się znakomitą opinią.

Majesty: Sovereign of Ardania ma być połączeniem strategii czasu rzeczywistego i role-playing. Ale najtrafniej chyba ją nazwać symulatorem rządzenia państwem. Nie myślcie jednak, że będą to geopolityczne nudziarstwa w rodzaju Cezara! W Majesty rządzenie państwem i kierowanie poczynaniami walczących za to państwo bohaterów są ze sobą silnie powiązane.



Zadaniem gracza jest stworzenie państwa, w którym waleczni bohaterowie będą się czuć niczym we własnym domu, a polecenia swego króla wykonywać z istną rozkoszą. Wykreowanie takiego raju dla bohaterów nie będzie, rzecz jasna, sprawą prostą. Akcja gry toczy się w królestwie Ardanii, a gracz na początku kampanii zarządza tylko niewielką liczbą mieszkańców, ma do dyspozycji mały pałac, a jako współpracownika – bardzo ważną postać: Poborcę Podatków. To właśnie Poborca przyczyni się do późniejszego rozwoju królestwa, dzięki swym umiejętnościom: zawoalowanej pięknymi słówkami kradzieży.

Oczywiście, państwo gracza będzie musiało się rozrastać, stawać bogatsze i sławniejsze w świecie. Aby je takim uczynić, potrzebne będą inwestycje w budowę gmachów w rodzaju czarodziejskich gildii, wyśmienitej jakości kuźni, dobrze zaopatrzonych sklepów, bibliotek, świątyń, gildii złodziejskiej. Ale infrastruktura, choćby najwyższego poziomu, nie zastąpi żywych ludzi. I tu właśnie zaczyna się rola bohaterów – odważnych i gotowych do zuchwałych czynów ludzi, którzy zrobią wszystko dla swego władcy. Jeśli tylko obsypie ich odpowiednią ilością złota. Oczywiście, sam władca-gracz nie będzie angażować się w ryzykowne wyprawy, ale w pewien sposób pokieruje poczynaniami bohaterów. Przede wszystkim budowa odpowiednich gmachów zwiększy możliwości herosów. Powstanie bibliotek zapewni wykształcenie czarodziejom, świątynie pomogą paladynom w ich walce ze Złem, kuźnie uczynią powszechnie dostępnymi nowoczesne krasnoludzkie technologie, a oberże pomogą bohaterom zbierać siły po trudach wojowania. Przed hordami potworów-koczowników obronią miasto straże, powstające w koszarach, i wojownicy dysponujący wieżami miotającymi pociski oraz magicznymi wieżami, które zwalczają potwory za pomocą czarów. Interesujący jest fakt, że niektóre budynki pojawią się bez ingerencji gracza. Może on w swym mieście spodziewać się, na przykład, powstania cmentarzy (a umarli czasem wstają z grobów!), domów publicznych, domów gier, podziemi.





Każdy bohater dysponować będzie własną charakterystyką, podobną do znanych z gier role-playing (imię, profesja, rasa, liczba punktów zdrowia i doświadczenia, umiejętności) oraz wyposażeniem. Każdy też będzie zdobywać punkty doświadczenia, walcząc z potworami lub wykonując zadania charakterystyczne dla jego zawodu (na przykład ranger odkrywa nowe tereny, uzdrowiciel leczy itp.) i osiągając w ten sposób nowe poziomy doświadczenia. Wyposażenie bohatera zależy nie tylko od stanu jego finansów, ale również od jakości miejskiej infrastruktury. Zbroje oraz broń będą do nabycia w sklepach. W czarodziejskich gildiach specjaliści stworzą magiczny oręż, a fachowcy ze złodziejskich gildii umiejętnie go zatrują. Bohaterowie będą mogli też kupować przedmioty magiczne – pierścienie czy naszyjniki – podnoszące poszczególne statystyki lub dające dodatkową ochronę przed magią lub fizycznym atakiem.



Niektórzy herosi skorzystają również z potęgi magii, a w ich czarodziejskich księgach znajdą się takie czary, jak niewidzialność, uzdrawianie, teleportacja, przywołanie potwora. Im wyższy będzie poziom gildii, w której mag studiuje, z tym bogatszej palety zaklęć będzie mógł wybierać.

Gracz nie sprawuje bezpośredniej kontroli nad swoimi bohaterami. Zachęca ich tylko do działania. Na przykład władca ogłasza, że zostanie przyznana nagroda temu, kto odnajdzie kryjówkę niebezpiecznych, gigantycznych pająków. Znajduje ją skuszony nagrodą bohater-ranger, w czasie swych wędrówek odkrywając nową przestrzeń życiową dla królestwa. Teraz władca wyznacza następną nagrodę dla tego, kto zniszczy groźne stworzenia. Tym razem bohater nie tylko otrzyma premię od króla, ale będzie mógł również zachować wszelkie przedmioty, jakie znajdzie na miejscu. Z kolei jednak musi zapłacić daninę na rzecz gildii, której jest członkiem. Niestety, program dopuści też możliwość nierozsądnego zarządzania przez bohatera pieniędzmi uzyskanymi z królewskiego skarbca. I zamiast zaopatrzyć się w nowy, znakomity oręż, heros przeputa szmal w domu publicznym lub szulerni. Samo życie...









Do zadań gracza-władcy nie będzie należeć jednak tylko pośrednie sterowanie bohaterskimi czynami poddanych i budowa gmachów użyteczności publicznej. Niezwykle ważnym elementem programu stanie się planowanie rozwoju królestwa. Brak gospód na danym obszarze może spowodować, że ranieni w potyczkach herosi umrą gdzieś w szczerym polu. Brak targów i punktów handlowych spowoduje, że rozdział dóbr na terenie państwa będzie źle funkcjonował i bohaterowie nie będą mogli zaopatrzyć się w potrzebne przedmioty. Z kolei nadmierne rozrzucenie poszczególnych budynków i złe połączenie między nimi spowoduje, że zbieranie podatków stanie się zajęciem zarówno długotrwałym, jak i mniej bezpiecznym. Dla prawidłowego funkcjonowania ekonomii państwa niezbędne też stanie się organizowanie karawan, które będą przenosić dobra pomiędzy targami w miastach i wysuniętymi placówkami handlowymi na prowincji.



Gracz będzie mógł wpływać na swe królestwo za pomocą czarów, korzystając z pośrednictwa arcymaga i arcykapłana. Niestety, stosowanie zabiegów magicznych będzie kosztować. Obu wyżej wymienionym jegomościom trzeba płacić za tego rodzaju usługi.

Autorzy z Cyberlore Studios przygotowują trzy tryby gry. Pierwszy – to Epic Quest. W tym trybie gracz uczestniczyć będzie w przygotowanym przez twórców scenariuszu, a kiedy osiągnie wyznaczone zadanie, przejdzie do następnej misji. Kiedy po raz drugi sięgnie po ten sam scenariusz, może się jednak okazać, że chociaż założenia misji pozostały takie same, zmieniło się ukształtowanie geograficzne terenu. W trybie Freestyle gracz sam wyznaczy warunki zwycięstwa, poziom trudności i zaawansowania technicznego oraz siłę wrogów. Program natomiast określi jego zadanie w oparciu o wcześniej podane założenia.

W bardzo interesujący sposób ma zostać wykonany tryb multiplayer. Gracze rozpoczną zabawę, posiadając pałace na terytorium Ardanii i prowadząc wspólną walkę z potworami zamieszkującymi kraj. Jednak, rzecz jasna, nastąpić może konflikt. Jeśli gracz A wyznaczy nagrodę za wypełnienie konkretnego zlecenia, a zlecenie to wypełnią bohaterowie gracza B, będzie musiał wypłacić im obiecaną sumę, wzbogacając tym samym skarbiec gracza B i przyczyniając się do wzrostu sił jego poddanych. Zdenerwowany gracz A może wtedy ogłosić przyznanie nagrody za zniszczenie pałacu rywala, a jeśli będzie ona znacząca, gracz B rychło się może spodziewać odwiedzin bez zaproszenia, przed których skutkami obroni go (albo nie) miejska i pałacowa straż. Jeśli nagroda będzie wysoka, a lojalność bohaterów gracza B niska, to zobaczy on na swoim dziedzińcu własnych poddanych w roli najeźdźców.

Zazwyczaj na łamach Nowości staramy się nie dokonywać nawet pobieżnych ocen. W końcu dysponujemy zaledwie materiałami prasowymi lub producenckimi, a to – niewiele. Nie mogę się jednak powstrzymać od uwagi, że Majesty może wnieść nieco ożywienia w skostniały światek role-playowy i strategiczny. Pomysł autorów z Cyberlore Studios nie jest co prawda całkowicie nowatorski (pamiętam nieco podobny program jeszcze na Spectrum, można się też doszukiwać jakichś cech wspólnych z Birthright), ale jeśli gra zostanie solidnie przygotowana, możemy się spodziewać nie tylko niezłej zabawy, ale i nowego spojrzenia na łączenie strategii i RPG.

Producent: Hasbro/Cyberlore Studios

Termin: I kwartał 2000

Jacek Piekara

Przewodnik Czytelnika

Nasza skala ocen:
0 – 29% – zbrodnia
30 – 39% – zła
40 – 49% – mierna
50 – 59% – przeciętna
60 – 69% – dobra
70 – 79% – b. dobra
80 – 89% – znakomita
90 – 99% – genialna
100% – tej oceny już nigdy nie przyznamy

Szczególnie wyróżniające się gry honorujemy dodatkowymi tytułami:

Gra miesiąca – najlepsza gra numeru

Wyróżnienie – jedno do trzech w miesiącu

W recenzji szacujemy wartość gry, więc ocena NIE ZALEŻY od ceny. Inaczej jest w dziale „Perły z lamusa", w którym przedstawiamy gry budżetowe i oceniamy konkretną rynkową ofertę (a więc wypadkową: jakość–cena). Recenzujemy tylko finalne wersje gier, a jeśli dysponujemy wersją alfa czy wczesną beta, poświęcamy jej tekst z cyklu „Grałem w...". Ocena w takim tekście (pierwsze wrażenie) odzwierciedla, jak bardzo autor oczekuje pełnej wersji. Wyraża to liczba „oczek" na ściance kostki do gry (od 1 do 6 :-).

Age of Wonders

Kolejna opowieść o walce Dobra ze Złem, której akcja toczy się w świecie fantasy. Już na pierwszy rzut oka widać wyraźne podobieństwa do serii Heroes of Might & Magic oraz Warlords. W klasycznej, heksagonalnej grze strategicznej z podziałem na tury eksplorujemy nieznany świat, rozbudowujemy imperium i niszczymy wrogów.

Gra zostanie wyposażona w bogaty zestaw scenariuszy, dwie kąmpanie oraz edytor misji. Każda kampania ma być losowa, wielowątkowa, z różnymi zakończeniami! Będziemy mogli przenosić surowce i jednostki z jednej misji do drugiej.

Miasta, którymi władamy, są źródłami dochodów oraz nowych jednostek. Warto też, jak w HoMM, opanować kopalnie, farmy, forty, wieże, gospody... Inwestujemy w rozwój infrastruktury (unowocześnianie produkcji, fortyfikacje), możemy sprowadzać innych mieszkańców na miejsce wrogiej ludności.

Naszymi wojskami dowodzą bohaterowie (50 do wyboru), którzy podczas gry rozwijają swoje cechy i umiejętności. Często mają decydujący wpływ na przebieg walki – mogą nauczyć się leczenia, potrafią rzucać czary (ponad 100), które wynajdujemy podobnie jak w Master of Magic.

Jednostki można łączyć w grupy (maksymalnie po 8). Wydawałoby się, że możliwości taktyczne zostały mocno zubożone, w walce uczestniczą jednak nie tylko oddziały z zaatakowanego pola, ale także z 6 przyległych (maksymalnie 56). Jeśli dodać do tego duży obszar, na którym toczy się bitwa, to gra zaczyna wyglądać obiecująco... Oddziały dysponują określoną liczbą punktów akcji. Jeśli któryś zużyje za dużo punktów na ruch, nie może rzucić czaru ani strzelić do wroga. Stąd wynika przewaga taktyki defensywnej. To jedna z największych słabości gry...


Oprawa dźwiękowa dobrej jakości, grafice jednak daleko do klasy prezentowanej przez współczesne produkty. Nawet najbardziej spektakularne walki wyglądają żałośnie...


Starcia są zwykle znacznie mniej widowiskowe, ze względu na miniaturową wielkość jednostek. Śmiem wątpić, czy zostanie to zmienione w późniejszych wersjach gry.



Spotkanie z wrogimi jednostkami możemy rozegrać na 2 sposoby. Starcie taktyczne (wydajemy rozkazy osobiście) – ze względu na ślamazarność przemieszczania się oddziałów – wkrótce staje się nudne... Możemy też wybrać automatyczne wyliczenie wyników starcia (jak w Warlords).

Ważnym elementem AoW jest dyplomacja – w grze występuje 12 różnych ras (autorzy opracowali model relacji między nimi).

Sztuczna Inteligencja na razie jest beznadziejna. Podstawowa taktyka polega na czekaniu, aż wróg podejdzie w zasięg naszych łuczników... SI nie czeka na dotarcie oddziałów z sąsiedniego heksu, a wrogie jednostki potrafią podczas walki leczyć nasze oddziały! Oczywiście, od wersji pre beta, którą omawiamy w tym artykule, do finalnej droga jeszcze daleka, ale aktualny poziom SI nie wróży najlepiej...

AoW wyposażona jest w opcje gry wieloosobowej (do 12 graczy) na jednym komputerze, przez e-mail, kabel, modem, sieć i Internet. Istnieje możliwość symultanicznego wykonywania posunięć.

Age of Wonders przypomina bardzo (nawet za bardzo!) HoMM i Warlords. Sporą wadą gry jest uboga oprawa graficzna. Natomiast interesująco zapowiada się scenariusz (nieliniowa kampania). Premiera gry zapowiadana jest na koniec roku, przyjdzie nam więc jeszcze poczekać z wydaniem ostatecznego werdyktu.

Jacek Ilczuk

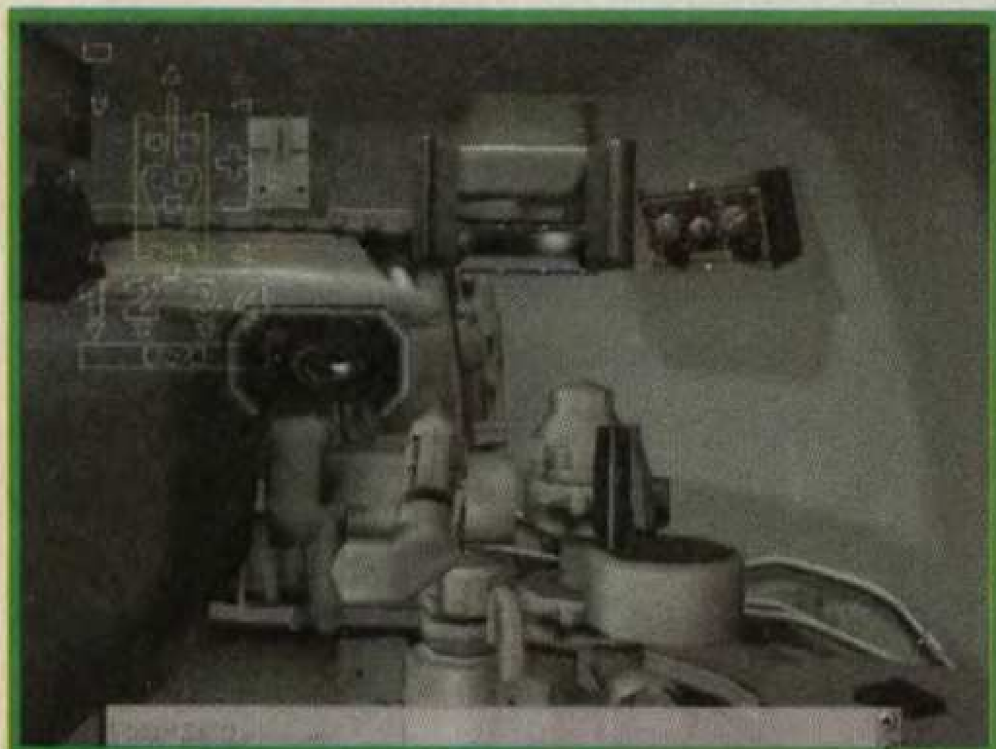
Age of Wonders
Strategiczna
Take 2/of Developers/Epic
MegaGames/Triumph Studios
Optimus S.A.
Termin: koniec 1999
Pierwsze wrażenie:

Panzer Elite

Symulatory czołgowe cieszą się coraz większą popularnością tak wśród producentów, jak i graczy. Gdy pisałem ten tekst, Panzer Elite w wersji beta (krótki scenariusz Instant Action) została udostępniona do publicznych testów. Trzeba przyznać, że zainteresowanie było olbrzymie – ponad 30 tys. pobrań w ciągu pierwszych 7 dni.



Grafika terenu jest szczególnie udana (wyjątek to tory kolejowe). Dlatego pewne zdziwienie budzą wyglądające sztucznie jednostki (malowane modele z tektury).



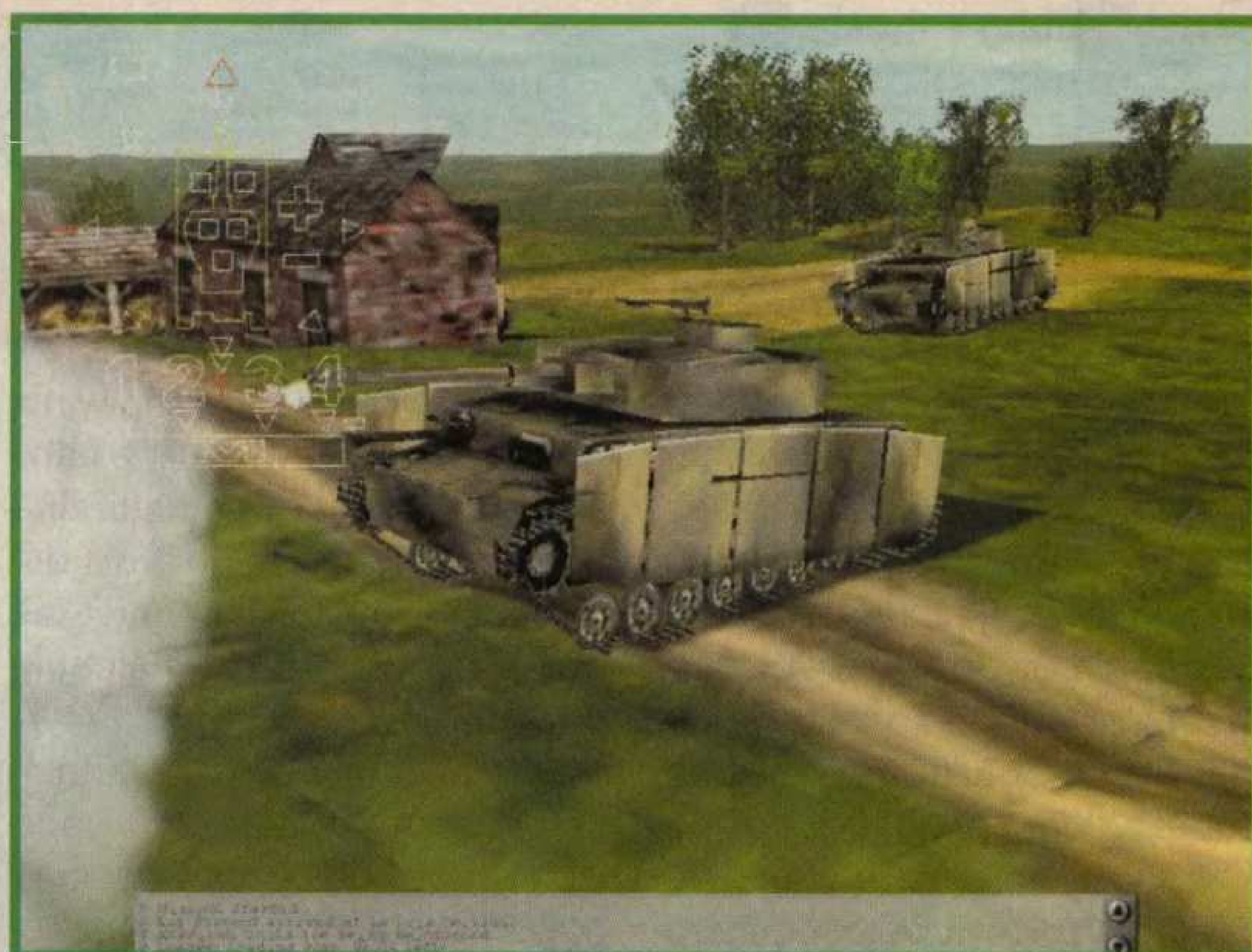
Akcja PE toczy się w latach 1942–1944 na terenach Afryki Północnej, Sycylii/Włoch i Normandii. Gra posiada bogaty zestaw scenariuszy oraz 3 kampanie. Niestety, brak edytora misji – ma pojawić się w Internecie dopiero po premierze gry.

Skala PE jest imponująca – pole walki może mieć do 40 km^2, a w dużych scenariuszach często bierze udział ponad 50 pojazdów (limit do 64) i 200 żołnierzy piechoty.

Kampania nie jest losowa, składa się z serii przygotowanych scenariuszy opartych na motywach historycznych. Wcielamy się w postać dowódcy plutonu, który musi przeżyć całą wojnę. Możemy kierować 9 niemieckimi (3 dodatkowe mogą być skrzydłowymi) i 9 amerykańskimi (oraz 2 skrzydłowe) typami czołgów. Ponadto w grze zobaczymy bogaty zestaw jednostek piechoty, artylerii, samochodów pancernych... W sumie ponad 80 typów.



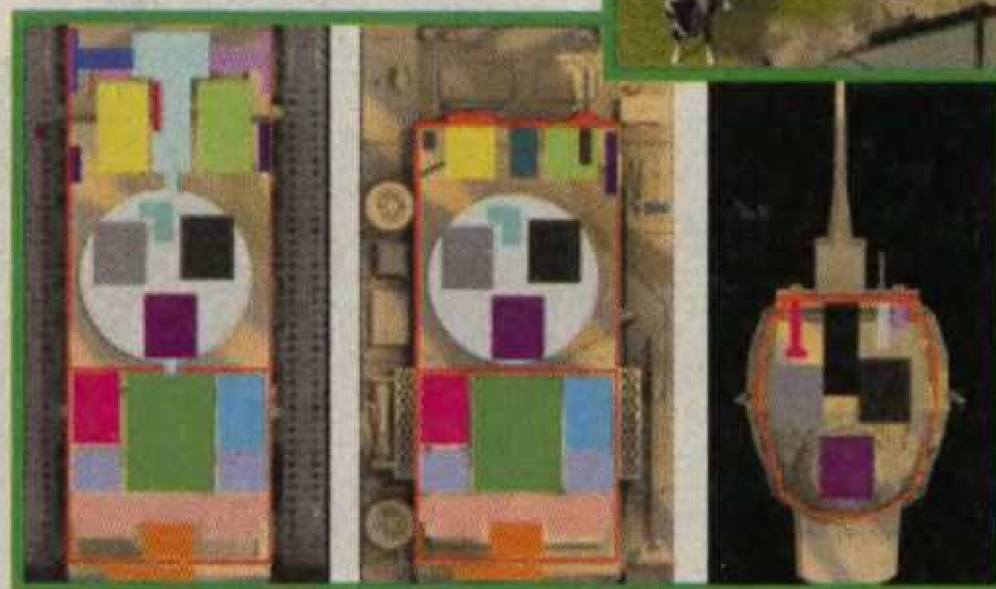




Naszym zadaniem w kampanii jest wykonywać misje przy jak najmniejszych stratach (żołnierze nabierają w walce doświadczenia) oraz minimalnym zużyciu zapasów paliwa i amunicji. Musimy nadzorować naprawy uszkodzonych pojazdów, dokonywać wymiany i unowocześniania sprzętu.

Olbrzymie znaczenie ma ukształtowanie terenu – możliwość szybkiego przemieszczania jednostek po drogach, dodatkowa ochrona, jaką dają nam budynki... Podstawą taktyki jest powolne posuwanie się i częste „rozglądanie" (lornetka) po okolicy.





Na uwagę zasługuje model uszkodzeń. Celne trafienie nie niszczy czołgu, ale może uszkodzić jakiś system, zranić lub zabić członków załogi. Każdy pojazd podzielono na sektory, których trafienie może spowodować różnorodne efekty – nawet pożar (prawdopodobieństwo 80% przy trafieniu w zbiornik paliwa) lub wybuch (30% – przedział amunicyjny).

Cechą charakterystyczną PE jest duże znaczenie artylerii (wsparcie ogniowe) i piechoty (konieczna przy operowaniu w terenie leśnym i zabudowanym).

Realizm gry jest bardzo wysoki. Jej autorzy opracowali udany model uszkodzeń, m.in. możliwości broni i odporności pancerzy, strzelanie, gdy jednostka stoi. Przy ogólnym poziomie realizmu wątpliwości może budzić niesamowite tempo namierzania celów przez działonowego.

W PE musimy współpracować z innymi plutonami (sterowanymi przez komputer) – to jedyna droga do sukcesu. Stąd duże znaczenie Sztucznej Inteligencji. Trzeba przyznać, że jakość SI wroga jest stosunkowo wysoka – dobrze wykorzystuje zasłony dymne i stara się atakować z boku. Na uwagę zasługuje specjalna SI piechoty – może korzystać z pojazdów, wykorzystuje zasłony dymne, ręczną broń przeciwpancerną oraz osłonę terenu.

Panzer Elite – to interesująca gra zachowująca wysoki poziom realizmu (możemy go regulować: od gry „prawie zręcznościowej" do poważnej symulacji), a jednocześnie zapewniająca dobrą rozrywkę. Ma szansę stać się najlepszym symulatorem czołgowym z II wojny światowej...

Jacek Ilczuk

PS Tekst powstał na podstawie wersji beta.

Panzer Elite
Symulacyjna
Psygnosis/Wings Simulations
CD Projekt
Termin: wrzesień 1999
Pierwsze wrażenie:

Flanker 2.0


Budynki w miastach „wyrastają" z właściwego miejsca tekstury.

Do żadnej gry nie byłem tak sceptycznie nastawiony jak do Flankera 2.0. Murawa na zdjęciach niepozorna, niskie wymagania sprzętowe, rozpad rosyjskiego zespołu tworzącego poprzednie wersje... I na dodatek Falcon 4.0, którego trudno przebić. Dlatego do testowania Flankera w późnej wersji alfa podszedłem spokojnie.

Okazuje się, że warto było czekać. Wprawdzie to, co mam przed sobą, jest tylko ulepszoną wersją Su-27 v1.5, ale za to JAK ulepszoną! Edytor misji nie jest podstawową jednostką gry, tylko jej częścią. Obok niego mamy tryb arcade (ustalamy: ilu na raz, jakie wyszkolenie i lecimy zrobić z nich imperialistyczne wraki), trening oraz misje pojedyncze (może w pełnej wersji powstanie z nich kampania).

Latamy Su-27 lub Su-33 z hakiem do lądowań na „Admirale Kuźniecowie". Kokpity mamy wyłącznie wirtualne, za to deska rozdzielcza jest czytelna, bez konieczności przełączania w 2D. Rozglądamy się w sposób płynny – w tym względzie Flanker dorównał czołówce. W lusterkach wstecznych widzimy rozmazany obraz (im bliżej jest siedzący nam na ogonie F-16C, tym wyraźniejszy; podobnie jest z ziemią) – bardzo przyjemny efekt.

Ziemia wygląda tak, że F 2.0 wydaje się najlepszym „wizualnie" symulatorem. Ponownie odwzorowano cały Krym, znajome lokacje widzimy więc w nowej szacie graficznej. Tekstura zróżnicowana co najmniej jak we Flight Unlimited (dużo lasów, miasteczek i czarnoziemów obsianych pszenicą :-). Zręcznie wkomponowano w nią miasta, wyraźnie widoczne lotniska – całość sprawia naturalne wrażenie. W miastach stoją domki, ale poustawiane nie tak przypadkowo jak w Falconie 4.0. Każdy element zabudowy umieszczono w odpowiednim miejscu na teksturze, jego spód zlewa się z podłożem. Rezultat? Można pomylić wirtualną stodołę z działką babci Ludwiki.



Niestety, zniknęły gdzieś drzewka i linie wysokiego napięcia. Obiektów jest pozornie mniej niż w wersji 1.5. Pozornie, bo wyłącza je efekt MIP mappingu – gdy lecisz nisko, wyskakują Ci przed nosem całe osiedla. Przy ogólnym widoku powierzchni Krymu nie sądzę, żeby komuś to przeszkadzało. A zresztą to tylko wersja alfa.

Gra wykorzystuje ten sam engine co starsze wydania, gracz zaznajomiony z nimi nie będzie więc miał problemów z klawiszologią. Różnice w awionice są niewielkie (m.in. węższy stożek radaru w trybie walki manewrowej). Wyraźnie dają się odczuć zmiany modelu lotu (Suchoj jest cięższy i „krowiasty", płynniej i wolniej reaguje na stery, lata się trochę podobnie jak modelem Su-27 w FS98), przy przekroczeniu krytycznego g i AOA kobiecy głos zaczyna nas o tym informować (zdrada, tawariszczi – po angielsku!).

Prawdziwa atrakcja to AI. Jest chyba w stanie wykonać każdy manewr, który zna Kwoczur. Czasem aż miło popatrzeć, jak nas dochodzi – zostawia po sobie smugi kondensacyjne, widok niczym na pokazach :-). Usunięto błąd polegający na tym, że komputerowy przeciwnik robił idiotyczną spiralkę, w środku której można go było zestrzelić. „Head to head guns only" z MiG-29 kończy się marnie (choć wróg nie jest już strzelcem wyborowym), o wejściu mu na ogon można tylko pomarzyć. Nie ma siły, trzeba strzelać w przelocie, korzystając z lejka.

Panowie piloci! Flanker 2.0 ma ogromne szanse zostać najlepszym symulatorem roku. W recenzji wrócimy do kwestii realizmu w grze i różnic z Falconem 4.0, bo SSI pozmieniała trochę rzeczywistość na rzecz grywalności, a niektórych błędów nie naprawiła (jeszcze?).

Yennefer

Flanker 2.0
Symulator
SSI/Mindscape
Optimus
Termin: Gwiazdka 1999
Pierwsze wrażenie: 





Quake III: Arena Test 1.07

quake III: Arena. wersja: test 1.07. za oknem już jasno. piąta rano. cisza dzwoni mi w uszach. ciągle jeszcze czuję wybuchy i wibracje. mózg napiera na czaszkę. zaraz tryśnie uszami.

sześć godzin. czterech graczy. ocena: 100%. graliśmy na kilku mapach, a każda wyglądała inaczej. różniły się także asortymentem broni. rozsmakowałem się w spawarce i plazmiaku. obraz ciągle lata mi przed oczami jak oszalały. „fov 180" – kąt widzenia 180°. wszystko jest wydłużone, najmniejsza odległość wydaje się nie do pokonania. ponad 100 klatek na sekundę i maksymalna czułość myszki. pół centymetra w prawo = trzy piruety na pięcie.

miło jest być zwierzyną, jeszcze lepiej myśliwym. przyjemnie nawet czasem oberwać, gdy z rozdziawioną gębą podziwia się plenery. każda broń ma doskonale dobrane współczynniki – każda ma swoje mocne i słabe strony (np. czas ładowania). nawet gołymi rękami można komuś skuteczne bęcki spuścić. nie jest łatwo, świadczy o tym cichy śmiech politowania ze strony zebranych, ilekroć ktoś zginie w ten sposób.

mode: team battle. dwóch na dwóch (lub więcej). partnerzy chronią nawzajem swoje tyłki przed wrogą drużyną. można stosować trzy techniki. pierwsza: opanować pomieszczenia z wartościowymi przedmiotami. gęsto uśmiercać przeciwników podejmujących próby szturmu (walka przeradza się w serię interesujących pojedynków). druga: biegać w parze po całym poziomie. zabijać wszystko, co się rusza (pluton egzekucyjny po ISD). trzecia: obie jednocześnie.

technika walki jest bardzo prosta. cokolwiek robisz, pamiętaj, żeby utrzymywać wroga w celowniku. a palec na (wciśniętym) spuście. skakać trzeba dużo. strzelać gęsto, ale konkretnie. bez marnowania amunicji.

niesamowicie pomysłowy patent – etykietki z imionami graczy. wyświetlają się nad głowami postaci, gdy umieścisz je w celowniku. pozwala to zidentyfikować przeciwnika nawet z dużej odległości. w trybie gry drużynowej (team battle) można włączyć wyróżnienie przeciwników. nad ich głowami mogą wyświetlać się ogromne strzałki. przypominają znaki drogowe.







rewelacyjna grafika. dźwięki mistyczne. wszystko dopracowane w najdrobniejszych szczegółach. niektóre trójwymiarowe elementy wykonane przez nawiedzonych perfekcjonistów. dymy z rakiet są przejrzyste i nie tak kłębiaste jak w wersji 1.05. poprawiło to widoczność w bliskim starciu. podobnym algorytmem stworzono estetyczną (?) animację krwi zalewającej oczy po śmierci.

najbardziej nietypowe możliwości dają „skiny". dzięki nim można zmienić tekstury, którymi okryte są postacie i ściany. można nawet zaprojektować kształt i klimat danych wyświetlanych na ekranie podczas gry. nowy celownik? nic prostszego. widziałem nawet taki jak w aparatach fotograficznych – tzw. lustrzankach. informował gracza, ile energii mu jeszcze zostało.

gra dosłownie wsysa w ekran. czujesz się nieśmiertelny. walka – to nie tylko ciągłe naciskanie spustu. to przede wszystkim pomysł na obronę i atak. jeśli grasz bez koncepcji, w 10 sekund będziesz trupem.

trudnym zadaniem jest zdefiniowanie klawiszy. obowiązkiem – użycie myszy. jeśli zatrzymasz się, zginiesz najdalej po kilku sekundach. upadki z większych wysokości odbierają kilka procent energii. łatwo przez to zginąć, jeśli już jesteś mocno miętowy. zgon następuje również, gdy wypadniesz za planszę lub w lawę (masz 2–3 sekundy na uratowanie się).

przed chwilą szukałem w telewizorni czegoś wartego uwagi. skończyło się na bezmyślnym przerzucaniu programów pilotem (2fps). zupełnie nie mogłem odgonić od siebie natrętnej myśli, że przełączam różne typy broni. chwilę później myślałem, że guziki zmieniające głośność ułatwią okrążenie przeciwnika.

he-he. ciągle przebywam we wstrząsającym świecie. czuję się jak bohater filmu TRON, który został przeniesiony do komputera. autorzy tej gry muszą być zupełnie nią opętani. tak jak ja po tej nocy.

[mcson]

Quake III: Arena test 1.07
FPS
id Software
L.E.M.
Termin wydania: Gwiazdka 1999
Pierwsze wrażenie:

Rezerwowe Psy

Zacznę z grubej rury: Rezerwowe Psy zapowiadają się na wielki hit na polskim rynku. Nawet jeśli nie osiągną rewelacyjnej sprzedaży, pozostaną swoistym fenomenem – pierwszym polskim tytułem, o którym wieści przebiły się poza getto graczy, prasy fachowej i wydawców. Informacje o grze znalazły się w wielu dodatkach komputerowych gazet codziennych, w programach telewizyjnych (kil-



kakrotnie w TeleWizjerze i Faktach – przy okazji skandalu z Operacją Glemp) oraz prasie całkiem innego typu (Hustler, Nowa Fantastyka).

Popularność ta nie wynika z wyjątkowej jakości programu. Idzie o, że tak powiem, otoczkę fabularno–światopoglądową. RP to obłąkańczy, postmodernistyczny miszmasz mitów i tekstów kultury masowej, orgiastycznej przemocy, wyuzdanego seksu i kloaczno-absurdalno-cynicznego humoru.

Czym tak naprawdę są Rezerwowe Psy? Otóż jest to strategia turowo–punktowa, w rodzaju Jagged Alliance. Gracz wciela się w jednego z dwóch podejrzanych typów – amerykańskiego gangstera Vica Megę lub byłego polskiego UB-ka, majora Sztosa, i wykonuje misje polegające zazwyczaj na zamordowaniu lub uprowadzeniu kogoś. Robi to wyłącznie dla pieniędzy, nie patrząc kogo i gdzie załatwia. Celem mogą być gwiazdy japońskich kreskówek – Cichodajki z Księżyca, bluźnierczy autor Ramadan Sushie, murzyński lider Nelson Mengele albo czeczeński przywódca Dyndajew.

Dobiera sobie do siedmiu pomocników, rekrutujących się spośród najgorszych szumowin międzynarodowego świata przestępczego. Każdy ma oczywiście uroczą fotkę i zabójczo głupi biogram; każdy też nazywa się tak, by się z



kimś (czymś) kojarzyć (np. Leon Amateur).

Gospodarowanie finansami to ważny aspekt RP. Na misjach zarabia się duże pieniądze, którymi jednak trzeba się podzielić z ich współuczestnikami – tymi, którzy przeżyli.

Sama rozgrywka jest dość uproszczona: nie ma w niej możliwości przykucnięć, padów, czołgania itp. Gra wyraźnie nastawiona jest na efektowną strzelaninę, co nie oznacza, że nie trzeba kombinować. Przeciwnik jest dość inteligentny, będzie próbował zajść od tyłu, zaskoczyć.

Każda postać opisana jest wieloma współczynnikami, na które gracz wpływa, stosując środki stymulujące – alkohol, narkotyki, papierosy. Nie muszę chyba dodawać, że wódeczka na jakiś czas podnosi celność ;-)

Oprawa graficzna jest, jak na światowe standardy, przeciętna – zwłaszcza grafice misji można co nieco zarzucić. Przerywniki filmowe są naprawdę dobre. Dźwięk to osobna historia. Niemal każdej misji towarzyszy inny podkład; są takie perełki jak piosenka Celine Dion z „Titanica" w wykonaniu rosyjskich marynarzy przy akompaniamencie harmonii czy Bregovezi – parodia twórczości Gorana B., w której w roli chórku występuje nierogacizna. Dla potrzeb gry dwa utwory nagrała też grupa Kury, zeszłoroczni zdobywcy Fryderyka. Głosu głównym bohaterom użyczył Maciej Kozłowski, pamiętny jako Krzywonos z „Ogniem i mieczem". Głosy pozostałych Psów są równie dobrze nagrane. Szczególnie urokliwe są, wykonywane przez nich po udanych strzałach, przyśpiewki.

Na oceny jest jeszcze za wcześnie. Dla osób ze specyficznym poczuciem humoru, o pewnej znajomości otaczającego świata polityczno-społecznego, Rezerwowe Psy będą zapewne pozycją obowiązkową ze względu na swe tło obyczajowo-prowokacyjne. Osoby uważające się za delikatne i niezdemoralizowane powinny unikać tej gry jak ognia. Reszta niech się zastanowi i poczeka na wyczerpującą recenzję.

Jakub T. Janicki

PS Rezerwowe Psy, jako zapewne pierwsza gra na świecie, sprzedawane będą w drewnianym pudełku przypominającym skrzynkę amunicyjną.



W trakcie misji zwiększa się poziom stresu najemników. Dzięki specjalizowanym usługom erotycznym można rozładować emocje.

Rezerwowe Psy
Strategiczno-skandaliczna
Nekrosoft
IPS CG
Termin: już jest.
Pierwsze wrażenie:

Pizza Syndicate

Kilka lat temu fani komputerowych kulinariów mogli delektować się grą Pizza Tycoon, w której obejmowało się posadę właściciela pizzerii, a następnie całej ich sieci. Firma Computer 2000 wydała właśnie odmłodzoną wersję tego programu.

Pomysł nie zmienił się ani trochę. W grze przenikają się światy gastronomii i przestępczy. Z przedsiębiorcy gastronomicznego postać kierowana przez gracza przeistacza się w bandytę ni-



szczącego konkurencję, wymuszającego haracze, a także wykonującego bardzo dochodowe, choć niebezpieczne zlecenia.

Zaczyna się jednak niewinnie od jednej pizzerii, którą trzeba umeblować, zatrudnić personel, przygotować menu, zamówić dostawców składników i... zacząć robić pieniądze. W rzeczywistości najważniejsze jest tworzenie nowych przepisów włoskiego dania eksportowego (choć są też podane gotowe przepisy). Komponowanie składników, ich rozmieszczenie na cieście, dogodzenie gustom klienteli podzielonej na grupy o odmiennych preferencjach – to wszystko pochłania gracza na długie godziny. Sprawność w układaniu i wypiekaniu pizzy można sprawdzić także w zawodach.

Wymiernym efektem starań o korzystny stosunek jakości do ceny serwowanej pizzy jest duża liczba klientów w prowadzonych przez gracza restauracjach. Wyrażają oni zdanie na temat cen, szybkości i jakości obsługi, porównują ofertę różnych restauracji. Na ich opinie można wpływać, organizując kampanie reklamowe o zasięgu od lokalnego do międzynarodowego. Gracz sam określa, jakie elementy powinny być w reklamie zaakcentowane, jakie wybrać medium, jak długo dopracowywać jej końcowy kształt.



Nie mogąc sprostać uczciwej konkurencji, zawsze można sięgnąć po sposoby tyle niemoralne, co skuteczne – podrzucanie robali, trucizn, nieświeżych składników do restauracji należącej do innej sieci skutecznie zniechęci klientów. Sukces będzie pełny, gdy sprawą zainteresujemy media, policję lub inspekcję sanitarną. Trzeba przy tym mieć baczenie na działania przeciwników. Jeśli nie zapewnimy własnym lokalom ochrony, możemy być pewni, że restauracje zostaną zdemolowane, a magazyny okradzione.

Wykonywanie zleceń, począwszy od włamań, jest drugą atrakcją gry. Na izometrycznej planszy kieruje się wziętymi na akcję ludźmi. Należy przy tym oszczędzać osobę, która reprezentuje gracza, gdyż obrażenia, jakich dozna, rzutują na długość jej życia. A co za tym idzie wpływają na długość samej gry. Zależy ona także od wybranych warunków zwycięstwa, których jest kilkadziesiąt. Wśród nich znajduje się tryb bez określonego końca, podobny do SimCity.



Od drobnych wstrętów czynionych przeciwnikom przechodzi się do działań zakrojonych na większą skalę:



przystąpienia do istniejącego gangu lub założenia własnego, wynajęcia i uzbrojenia ludzi. Będziemy wtedy przebierać w zleceniach polegających na transportowaniu przesyłek, włamaniach itp.

W PS jednak można w końcu zgnieść konkurencję i zapanować nad światem gry (maksymalnie 6 wybranych miast). Warto zatem poczekać do połowy października, kiedy ukaże się polska wersja.

Sir Haszak



Pizza Syndicate
Strategiczna
Computer 2000
CD Projekt
Termin: październik 1999
Pierwsze wrażenie: 

Fly!

Doczekaliśmy się! W końcu Fly! pojawił się na rynku i... tak szybko z niego nie zniknie. Będzie długo leżał na półkach i nikt go nie kupi. Bo niby dlaczego?

Zacznijmy od zalet, bo będzie krócej. Ogromna liczba lotnisk. W takim zaścianku jak Polska jest ponad dziesięć. To największy, standardowo dołączany do gry, zestaw lotnisk.

Druga zaleta jest... dyskusyjna. Kokpit odwzorowano dokładnie. Ma wszystkie przełączniki, wskaźniki i tym podobne. Więc czemu dyskusyjny? Tablica ma wielkość około czterech ekranów, do tego jeszcze trochę widać nad tablicą. Albo więc patrzymy za okno, niewiele widząc, bo obraz jest zawężony – wtedy nie wiemy, co jest na tablicy, albo na odwrót. To moim zdaniem dobre jedynie dla latających według przyrządów – o akrobacjach trzeba zapomnieć. Aby cokolwiek widzieć, trzeba „schować tablicę", a wtedy nie można odczytać ani prędkości, ani wysokości. Ogólne wrażenia z latania są takie, jak z symulatora IFR, tzn. tablica przyrządów, drążek i, zamiast okien, czarne płyty symulujące noc. Zdecydowanie wolę FS – tablica mniejsza, może nie jest identyczna z rzeczywistą, ale za to da się latać VFR, według przyrządów i robić akrobacje. Tu jedynie korzysta się z przyrządów.

Teraz o rzeczach wykonanych porządnie, ale bez rewelacji. Model lotu ogólnie wydaje się poprawny, choć głowy nie dam. Mimo najszczerszych chęci nie udało mi się wyłączyć automatycznej koordynacji i dokładnie go przetestować. Prawdopodobnie autorzy wyszli z założenia, że autokoordynacja wyłączy się, jak podłączę orczyki, co zasadniczo ma sens. Uważam jednak, że powinna być możliwość sterowania orczykiem z klawiatury. Ale w tym przypadku model lotu jest sprawą drugorzędną. Pomysł na grę polega na obsłudze urządzeń nawigacyjnych, a nie na dokładnym pilotażu.

Grafika. Jeśli autorzy chcieli na tym polu pokonać FS98, a nawet FS2K, dowiedli jedynie swej kurzej ślepoty. Odpowiednim przeciwnikiem dla Fly! byłby FS96. I to bez dodatkowych scenerii. A jeśli jeszcze weźmiemy pod uwagę wymagania sprzętowe, Fly! całkowicie przegrywa z konkurencją. Tekstura wygląda okropnie, duże budynki jeszcze „trzymają poziom", a małych nie ma wcale. Jedyny ładny akcent – to latarnia z migającym na szczycie światłem, ale to za mało. Ziemia we Fly! wygląda bardzo kiepsko.

Dużo radości zapewniły mi chmurki – zawieszone w powietrzu tekstury. Wygląda to jak obracające się zawsze przodem do gracza ciało w Wolfensteinie.

Wygląd samolotów – średni. A teraz największy „kabaret" w tej grze, czyli realizm świata. Startuję sobie Cessną. Wznoszę się, robię pół beczki, zaciągam, przełączam się na widok zewnętrzny i patrzę. Patrzę i widzę, jak samolot uderza o ziemię i zamiast roztrzaskać się ładnie – wywija dziwne figury w powietrzu, spada i staje na kołach (czasem na plecach). Teraz najspokojniej przełączam na widok z kabiny, włączam silnik i startuję. Fajnie, co? No, ale lecę, teraz postanawiam uderzyć w wodę i co? Dokładnie to samo. Włączyłem silnik i wystartowałem. W tym momencie z fotela. Potem poleciałem do miasta, zawadziłem skrzydłem o budynek, obróciło mnie w powietrzu, i... poleciałem dalej. Nie wydaje mi się, aby coś takiego mogło się udać w rzeczywistości.

Gra nadaje się właściwie tylko dla maniaków lotów według przyrządów i radionawigacji. Tylko po co dwie płytki scenerii i takie wymagania sprzętowe, skoro wszyscy będą wpatrzeni tylko w tablicę przyrządów? Do animowania tablicy i obliczania trajektorii lotu powinien wystarczyć 386 (po co PII?). Lepiej poczekać na FS2000. Niecierpliwym radzę zainstalować nową scenerię do FS98 i dalej oblatywać starego znajomego.

TopGun













Symulator lotu

Take 2 Interactive/G.O.D.

Optimus S.A.

Wymagania sprzętowe: Pentium II 233, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Ocena: 35%

Cena: 155 zł

MiG Alley

Rok 1951, gdzieś nad Yalu. Minęły miesiące odkąd wojska północnokoreańsko–radziecko–chińskie wtargnęły na półwysep. Lecisz w Sabre, eskortując bombowce. Kontrola lotów informuje o starcie MiG-ów z lotniska Antung.

Rozglądasz się i po chwili dostrzegasz na horyzoncie kilka błyszczących punktów. Nabierasz wysokości, punkty rozdzielają się. Przelatujesz nad kilkunastoma MiG-ami-15. Kluczom zezwalasz wybrać dowolny cel. Zaczyna się!

Ściągasz drążek i już siedzisz jednemu na ogonie. Spust. Z powierzchni MiG-a wśród błysków odlatują drzazgi. Wróg pryska do góry, a w tym czasie słyszysz: „Viper lead, break, break!". Ostry zakręt, wpadasz w korkociąg. Silnik gaśnie. Oddajesz drążek, przepustnica na zero, rozpaczliwie wciskasz „E", modląc się, by zapłon zadziałał. Jest!

Wyprowadzasz tuż przed nosem kolejnego MiG-a. Podciągasz pętlę. Twój F-86 trzeszczy i drga, joy z force feedback omal nie wypada Ci z rąk. Huk przelatującego samolotu z lewej – drążek lekko w bok i, kończąc yoyo, masz przed sobą jak na talerzu komunistycznego żółtka.

Widzisz czerwone gwiazdy na skrzydłach. Tym razem nie dasz mu uciec. Znowu spust. MiG spanikowany, próbuje ostro skręcić, ale Ty, w F-86, nie dajesz mu żadnych szans. Kółko celownika powoli wychodzi spod maski na środek HUD-a. Wróg wpada w korkociąg, długa seria... Za sobą zostawiasz kulę ognia i popiołu.

W powietrzu mnóstwo MiG-ów, istna szarańcza. Na niebie biało od smug, w słuchawkach głosy podwładnych – czasem bez ładu i składu wołają: „strzelaj!", kiedy nikogo przed sobą nie masz, ale nic to. Kolejny klawisz kieruje Twój wzrok w stronę celu (padlock view). Odblaski wędrują po monitorze, gdy sterujesz delikatnie, bo w samolocie słyszysz niepokojące odgłosy. Zaraz się urwą skrzydła...

Kolejny MiG ratuje się wywrotem. Hamulec, zmniejszasz ciąg, idziesz za nim. Powietrze świszczy w uszach. Spust nie działa – wciskasz CTRL-R i jesteś uzbrojony od nowa. Dopadasz wroga tuż nad ziemią, oto następny żółtek zamieniony w płonące odłamki.

Sprawdzasz wysokość – 500 m nad gruntem. Krajobraz bury i nieprzyjazny, gdzieniegdzie porozstawiane składy zaopatrzeniowe. Gdy obniżysz lot, możesz ujrzeć wypłowiałe bezlistne drzewka albo brzydko teksturowane dymy płonących budynków. Kilka godzin wcześniej sam latałeś F-80 z rakietami, F-84 z bombami albo Mustangiem, zrzucając napalm na jednostki moździerzy. Jednak to nie to, co Sabre...

Pod Tobą koryto rzeki, równie ponure jak pozostałe elementy otoczenia. Przed Tobą most (ciekawe, kiedy dostaniesz rozkaz jego zniszczenia?). Obok dostrzegasz linię kolejową i obłok dymu z komina lokomotywy. Łagodny zakręt, lecisz równolegle z pociągiem. Słyszysz miarowy stukot kół. Nos lekko w dół i – długa seria podnosi obłoki piachu obok wagonów. Tym razem im się udało, bo w poszyciu pstrykają pociski artylerii plot. Uciekasz do góry, aż skrzydłowy woła, że nie może nadążyć.

Na horyzoncie chłopcy wykańczają niedobitki wroga. Słyszysz, że jeden z Twoich wyskakuje, ale w obłokach kreskowanego dymu spadają dwa samoloty – odpłacił im.

Nadajesz przez radio rozkaz powrotu do bazy. Nie chce Ci się lecieć 20 minut, zerkasz więc na mapę (szkoda że nie ma lepszej w pudełku) i wciskasz klawisz przyspieszający dolot. Można już zakończyć misję, ale tak bez lądowania? Wieża podaje Ci namiar, lecisz zgodnie z nim i widzisz przed sobą brudnopiaskowy pas.

Patrzysz za siebie i żałujesz, że MiG-15 jest tylko w misjach pojedynczych i multi. Trzeba będzie pograć z TopGunem, on uwielbia ruski sprzęt. Świetna gra! Mimo niedociągnięć.

Yennefer

PS Jeśli gra zbyt często wychodzi do Windows, to najwyższy czas kupić oryginał.



Ziemia bura i nieprzyjazna, ale przedstawiona dość szczegółowo. Przed nami dymiąca lokomotywa, ciągnąca wagony z zaopatrzeniem.



Wróg kopci trochę „kreskowato"...



...ale za to ładnie się rozpada.



...ale widok z kabiny jest w porządku.



Modele samolotów może nie są najwyższej klasy...

MiG Alley

Symulator lotu	
Empire	
Wymagania sprzętowe: Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, akcelerator 3D, Windows 95/98	
Ocena: 80%	
Cena: bd	

Amerzone

Historia rozrywki komputerowej pokazuje, że Francuzi uderzają z rzadka, ale skutecznie. Wystarczy wspomnieć dokonania firm Infogrames lub Delphine. Tym razem pudło, messieurs... Amerzone firmy Microids jest przykładem, jak niedostatki fabuły i nieprzemyślany engine mogą zniszczyć grę. Zacznijmy jednak ab ovo.

Jesteś dziennikarzem. Udajesz się z wizytą do domu starego podróżnika, Alexandra Valembois. Z różnych zapisków oraz rozmowy z umierającym dowiadujesz się, że kilkadziesiąt lat temu razem z dwójką przyjaciół odkrył on krainę Amerzone – raj, do którego nie dotarła cywilizacja.

W Amerzone znalazły schronienie najdziwniejsze gatunki zwierząt, wśród nich Białe Ptaki. Dziwacznym zrządzeniem losu ewolucja spłatała im figla. Nie dość, że nie mają nóg (życie spędzają, latając w kominie termicznym nad wulkanem), to jeszcze jajo składają raz na parę lat. Z jaja wykluwa się kilka osobników (tu dochodzimy do sedna sprawy). Muszą je znaleźć Indianie, aby odprawić nad nim tajemnicze obrzędy. Inaczej ze środka wyłonią się czarniawe pokraki, niezdolne do samodzielnego życia.





TopGun? Gunman? A może inny symulotnik?

Valembois spędził kilka tygodni w Amerzone, mieszkając z zakochaną w nim Indianką. Chcąc ogłosić światu swe odkrycie i zyskać sławę, wykradł jedno jajo i uciekł z nim do Europy. Został jednak wyśmiany przez naukowców. Jajo uznano za produkt strusi i umieszczono w muzeum. Na domiar złego, jeden z podróżników zawładnął Amerzone, zaprowadził w kraju dyktaturę i na siłę zaczął zapoznawać tubylców z postępem.

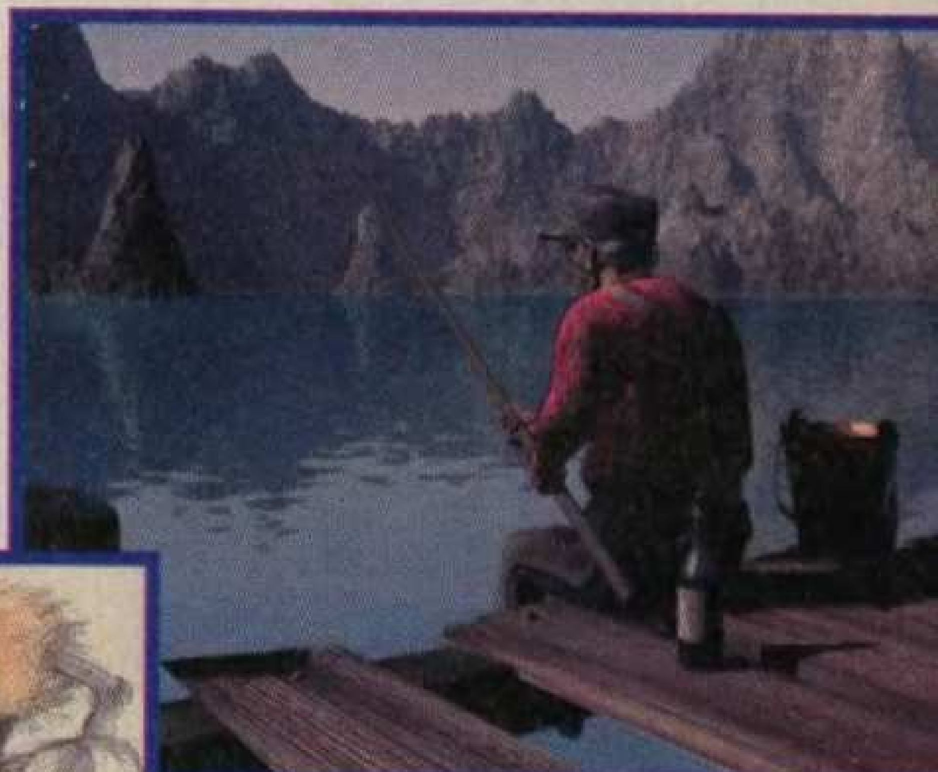
Od tych wydarzeń minęło ponad pół wieku, mimo to w jaju wciąż słychać bicie ptasich serc. Twoim zadaniem jest dostać się do Amerzone za pomocą przemyślnej amfibii i doprowadzić do odrodzenia się rasy Białych Ptaków – symbolu ginącej krainy.

Fabuła jest... infantylna. Próżno szukać pobocznych wątków, do celu prowadzi nieskomplikowana droga. Zanim dostaniesz się do amfibii, musisz odczytać mnóstwo papierzysk, co jest... nudne. Grę można przejść w 3 (najwyżej!) wieczory. Jedyne problemy wynikają z niezauważenia jakichś przedmiotów, które zwykle należy zabrać ze sobą. W skrajnych przypadkach wiedziałem, czego potrzebuję i kilka minut szukałem na 5–6 planszach.



Życie ułatwia interfejs. Kursor sam się zmienia, jeśli w danym miejscu można wykonać akcję – trzeba tylko wybrać odpowiedni przedmiot z plecaka. Niesiesz najwyżej 6 przedmiotów i używasz ich zgodnie z przeznaczeniem (młot służy do kruszenia ścian, a nie do dłubania w uchu). Okolice podziwiasz w sposób znany z innych FMV: obrót o 360° i wyznaczone ścieżki. Lokacje są pięknie wyrenderowane, lasy zachwycają... Szkoda że jest tyle niedociągnięć. Niektóre elementy aż się proszą o animację (widział kto nieruchomy wodospad?!). Filmiki między etapami są może i romantyczne, ale redukcję kolorów widać aż za dobrze.

Jakby tego nie było dość, Amerzone odgrywa się w całości z CD, na HD trzyma wyłącznie save'y. Po wybraniu kierunku marszu czekasz, aż dogra się następna lokacja, a w przerwie zapętla się dźwięk z poprzedniej – to niszczy nastrój. Gdy zmieniasz miejsce na bardziej skomplikowane, obraz przez chwilę skacze, zamiast się płynnie przesuwać. Mam CD-ROM 32× – ciekawe, jakim dysponowali betatesterzy? Muzyka niespecjalna, podobnie przeciętne efekty dźwiękowe.



Zastanawiam się, komu mogę polecić grę, której jedynym atutem jest atrakcyjna grafika. Chyba tylko dzieciom, którym rodzice właśnie kupili PC, aby udowodnić, że to może być ładniejsze od dobranocki. Innym odradzam.

Gabriel

L'Amerzone

Przygodowa

Microids

CODA

Wymagania sprzętowe: Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 8×, Windows 95/98

Ocena: 49%

Cena: bd

Fighting Steel



Trójwymiarowy widok uprzyjemnia grę, przy planowaniu działań nie ma jednak żadnego znaczenia. Najlepiej wykorzystywać tylko mapę 2D z włączoną opcją Auto Camera Event.

Gry o tematyce morskiej nie cieszą się popularnością wśród producentów oprogramowania. Ostatnio jednak sytuacja trochę się poprawiła – niedawno została wydana Jane's Fleet Command, a firma SSI ukończyła prace nad Fighting Steel: World War II Surface Combat 1939–1942.

Koncepcja

Fighting Steel to połączenie gry strategicznej (w czasie rzeczywistym; regulacja upływu czasu oraz włączanie pauzy, podczas której można wydawać rozkazy) z elementami symulatora. Scenariusz przypomina nieco Great Naval Battles (SSI; seria zakończona w 1996 r. wydaniem GNB: The Final Fury). Poważniejszych podobieństw można się jednak dopatrzyć z Task Force: 1942 (MicroProse 1992 r.).

Autorzy stworzyli system symulujący nawodne walki morskie (koncentrując się na taktycznych starciach i zaniedbując strategię) w okresie II wojny światowej. Do dyspozycji mamy pancerniki, ciężkie i lekkie krążowniki, niszczyciele oraz statki transportowe. Nie zetkniemy się z lotnictwem morskim, lotniskowcami ani okrętami podwodnymi. Kolejnym pomysłem wątpliwej jakości jest brak lądu – nie ma działań skierowanych przeciwko siłom lądowym. Zgodnie z zapowiedziami, w kolejnej grze z tej serii będzie to zmienione...





Scenariusze i kampanie

Dysponujemy zestawem 14 scenariuszy (w tym 2 treningowych) – powinno być ich znacznie więcej... Możemy wziąć udział w starciach amerykańsko-japońskich na Pacyfiku – autorzy FS skoncentrowali się na działaniach morskich w rejonie Guadalcanal (sierpień–październik 1942): bitwa u przylądka Esperance, klęski amerykańskie pod Savo i koło przylądka Tassafaronga... Bardziej urozmaicone są misje dotyczące walk niemiecko-angielskich na Atlantyku. Do wyboru mamy m.in. bitwę u ujścia La Platy (grudzień 1939), walki konwojowe na Morzu Barentsa (grudzień 1942), polowanie na Bismarcka (maj 1942). Na szczególną uwagę zasługuje hipotetyczny scenariusz, w którym Gneisenau i Scharnhorst wychodzą na morze z francuskich portów, by

połączyć się z Bismarckiem i krążownikiem Prinz Eugen. FS ma również edytor scenariuszy.

W kampanii możemy walczyć po stronie Japonii, Niemiec, Anglii lub Stanów Zjednoczonych. Różnice między nacjami są znaczące, np. Amerykanie mają doskonałe drużyny do naprawy uszkodzeń, a Japończycy – załogi wyszkolone do walki nocnej. Różne są także preferencje przy wykorzystaniu broni, np. Japończycy doskonale operują torpedami. Walki mogą toczyć się od września 1939 r. do grudnia 1942 r. na obszarze północnego Atlantyku lub południowego Pacyfiku.

Na tle innych gier strategicznych grafika 3D FS wydaje się wspaniała. W porównaniu ze współczesnymi symulatorami – najwyżej przeciętna.

Kampania podzielona jest na tury (każda odpowiada miesiącowi). Możemy wyznaczać okręty, które będą odpoczywać lub patrolować. Komputer sprawdza, czy patrole „natknęły się" na wroga – jeśli tak, dochodzi do walki. W efekcie kampania jest serią generowanych scenariuszy, w których uczestniczą wybrane losowo aktywne (wysłane na patrole) okręty. Na szczęście uwzględniane są uszkodzenia jednostek (konieczność remontów w stoczniach), wzrasta doświadczenie załóg okrętów oraz poziom ich zmęczenia...

Kampania jest jednak zbyt uproszczona – zabrakło elementów strategicznego planowania. Nie możemy operować na mapie rejonu, wyznaczając np. trasy konwojów, patroli, okręty do przeprowadzania ataków na dostrzeżonego wroga. W wyliczaniu wyników starcia nie jest brana pod uwagę ogólna sytuacja flot, np. zniszczenie niemieckiego pancernika, krążownika ciężkiego i lekkiego kosztem brytyjskiego krążownika ciężkiego i sporego uszkodzenia pancernika, nie powinno być niewielkim sukcesem Anglii, ale kompletną klęską Niemiec.



Taktyka i poziom realizmu

Wykorzystana w grze baza danych obejmuje 90 typów okrętów (ponad 1000 różnorodnych jednostek).

Możemy ustalić kurs i prędkość dywizjonu (uwzględniane są różne detale, np. okręty przyspieszają wolniej, jeśli jednocześnie wykonują zwrot).

Wybieramy cele oraz typ amunicji dla pojedynczych jednostek lub dywizjonów. Skuteczność ognia zależy od widzialności, stanu morza, prędkości wiatru, zachmurzenia...



Okręty mogą wykorzystywać reflektory i flary oraz kłaść zasłony dymne.

Decydujący wpływ na możliwości bojowe jednostek ma stopień wyszkolenia załogi, np. elitarna dostrzeże nadpływające torpedy z odległości 1000 yardów, nowicjusze – zaledwie z 400.

Na uszkodzenia narażone są: pancerz, wieże artylerii głównej i średniej, radary, elementy sterownicze, silniki, magazyny amunicji... Przy rozpatrywaniu stopnia uszkodzeń okrętu brany jest pod uwagę także stopień zalania.

W większości starć decydującą rolę odgrywa artyleria. Skuteczność torped jest niewielka – wroga trudno trafić (patche podnoszą nieco prawdopodobieństwo sukcesu ataku), ponieważ zwykle nie utrzymuje długo jednego kursu.

Poziom realizmu jest wysoki. Jedyną wątpliwość może budzić stosunkowo niewielka skuteczność manewru znanego jako „przekreślenie T", czyli uzyskania takiego położenia, w którym grupa wrogich okrętów płynie prostopadle do naszego dywizjonu – my prowadzimy ogień ze wszystkich dział głównych, a wróg tylko z artylerii dziobowej.

Sztuczna Inteligencja

jest (jak na RTS) wyjątkowo dobra, szczególnie po poprawkach, które wprowadzono w patche'ach (m.in. lepsze wykorzystanie flar i torped). Komputer stara się tak manewrować, by używać wszystkich dział, dobrze wykorzystuje radar. Potrafi uciekać, gdy sytuacja staje się dla niego niekorzystna. Czasami jednak nie bierze pod uwagę stanu jednostek uczestniczących w walce, np. ciężki krążownik wdaje się w beznadziejną walkę z pancernikiem, ponieważ należący do jego dywizjonu pancernik jeszcze nie zatonął, ale już jest wyłączony z walki (zniszczona artyleria).

FS ma opcje gry wieloosobowej (do 4 osób) przez Internet (MPlayer) lub sieć.

Jakość techniczna gry

pozostawia wiele do życzenia. Wersja 1.00 praktycznie nie nadaje się do niczego – często zawiesza się, nie można jej uruchomić, jeśli pulpit nie ma rozmiaru 640×480. Artyleria średnia może prowadzić ogień nawet wtedy, gdy skończyła się amunicja... Firma SSI stworzyła już 3 patche, jednak nawet wersja 1.03 (możecie ją znaleźć na płytce Gamblera) nie rozwiązuje wszystkich problemów.

Mimo to Fighting Steel to interesująca gra strategiczna. Doskonała propozycja dla wszystkich interesujących się II wojną światową i bitwami morskimi.

Jacek Ilczuk



Strategiczna

SSI/Divide by Zero

Optimus S.A.

Wymagania sprzętowe: Windows 95/98, Pentium 200, 64 MB RAM, CD-ROM 4×, karta 3D/3Dfx

Ocena: 77%

Cena: 155 zł

Drakan

Order of the Flame

Tak właśnie powinien wyglądać Tomb Raider III, gdyby firma Core Design wybrała drogę rozwoju, zamiast odcinania kuponów od starego pomysłu. Drakan mimo swych wad i ograniczeń wnosi wiele świeżości do świata gier komputerowych.

Reprezentuje gatunek Third Person Perspective. Wątłe elementy przygodowe nie pozwalają zaliczyć jej do gier „action adventure", opowieści o związkach z RPG można między bajki włożyć.

Gdy główna bohaterka przemieszcza się o własnych siłach, gra przypomina coś pośredniego między Tomb Raiderem a Die by the Sword. Gdy zaś wsiada na smoka, wydaje nam się, że lecimy... helikopterem :-). Dlaczego? Zaraz wyjaśnię.

Bla bla bla

Od takich gier nie wymagam porywających literackich fabuł, ale Drakan wznosi się na szczyty banału. Jest to historia świata Drakan, w którym ludzie walczyli kiedyś ze smokami, potem pojednali się, tworząc (pod)tytułowy Order of the Flame (co przetłumaczyć równie trudno jak Phantom Menace ;-).

Oczywiście, zły czarownik Narvros uknuł spisek przeciwko nowemu, dobremu porządkowi rzeczy. W realizacji diabolicznego planu uczestniczą genetycznie zmutowane niższe rasy.

Rynn, młoda wojowniczka, miesza się w to wszystko zupełnie nieświadomie – jej wioska została spalona, jej brata zaś porwano. Jedyną nadzieją jest zawarcie przymierza ze starodawnym smokiem Arokhem. Potem trzeba wyruszyć na poszukiwania, zupełnie przy okazji ratując świat.



Potwór nieubłaganie sunie do Rynn, która posyła mu strzałę za strzałą. W takich chwilach poziom adrenaliny rośnie najbardziej.

Ona...

Rynn dość często będzie musiała sobie radzić bez pomocy swego dużego przyjaciela. Wojowniczka ma do dyspozycji ponad 50 rodzajów broni. Większość służy do walki wręcz. Są to rozmaite miecze, dzidy, bronie obuchowe, różniące się siłą rażenia, zasięgiem ciosu i szybkością, z jaką można nimi władać. Dostaje jeszcze łuki i kusze. Wszystkie bronie zużywają się, więc trzeba odpowiednio nimi gospodarować, oszczędzając najcenniejsze.

Niestety, Rynn dysponuje tylko jednym uderzeniem oraz blokiem. Oczywiście można (i trzeba) kompilować to z unikami i odskokami, co nie zmienia faktu, że walka przebiega wedle zasady „uderz i biegnij" (hit & run) i nijak się ma do emocji z Die by the Sword. Używanie broni miotających jest przyjemne i emocjonujące. Przyjemne, bo miło widzieć jak przeciwnicy, nie mogąc do nas dotrzeć, giną naszpikowani strzałami. Emocjonujące, gdy widzimy jak pięciometrowy potwór niezmordowanie idzie w naszą stronę, podczas gdy my szyjemy do niego strzałę za strzałą. Dostępnych jest też 5 potężnych broni magicznych.

Rynn nie jest akrobatką pokroju panny Croft. Potrafi co prawda biegać, skakać, wykonywać salta, ale nie umie np. skoczyć i chwycić się przeciwległej półki skalnej.

...i smok

Arokh jest smokiem „przyjemnym w pilotażu". Jego właściwości zbliżone są do helikoptera: potrafi się zatrzymać w powietrzu, wznosić i opadać pionowo, a nawet (!) cofać. Wszystko to sprawia, że walka nim wymaga przypomnienia sobie doświadczeń z AH-64



albo innym cudeńkiem. Brakuje tylko Hellfire'ów :-) i sterowanego działka (do czasu).

Na początku nasz smok potrafi tylko zionąć ogniem na 2 sposoby (pociski i „miotacz płomieni"). Z czasem wyuczy się 5 innych metod ataku (np. trujące gazy, błyskawice, lód). Walka z celami naziemnymi jest zwykłą rzezią, jako że nie potrafią się one bronić... Prawdziwymi wrogami są inne smoki oraz balisty. Już dwóch takich przeciwników sprawia, że sytuacja zaczyna być groźna.

W wielu momentach Arokh zmuszony będzie usiąść na ziemi i wmaszerować do jaskiń. Walka staje się wtedy nieco trudniejsza, choć dalej przeciwnicy nie mają większych szans. Za zaletę należy też uznać fakt, że gdy jeździec opuści Arokha, smok staje się bytem niezależnym i, jak może, wspiera Rynn swoimi pociskami.

Między niebem a ziemią

Gra toczy się zarówno w otwartych przestrzeniach, jak i w mrocznych korytarzach. W sumie mamy 5 różnych światów i 15 misji oraz 25 postaci, z którymi przyjdzie się nam spotkać, choć trudno mówić o interakcji – trzeba po prostu wysłuchać, co mają do powiedzenia.

Rozgrywka, niestety, jest jak linijka :-(Trzeba iść cały czas naprzód, wrażenie swobody lotu smokiem też jest złudne. Elementów przygodowych jak na lekarstwo, od czasu do czasu trzeba pociągnąć za jakąś wajchę, podejść do ważnego miejsca i nacisnąć Enter (przedmioty są automatycznie używane).

Błysk geniuszu

Drakan jest piękny. Modele postaci drobiazgowo wykonane, wspaniała animacja – zwłaszcza lot smoka robi ogromne wrażenie. Doskonałe są efekty świetlne, Rynn rzuca naturalny cień. Co prawda znalazłem tu pewien feler – cień pada tylko od najbliższego źródła światła. Biegnąc więc między dwiema pochodniami, w którymś momencie zobaczymy „przeskok" cienia.

Osobne słowa uznania należą się muzyce. Nastrojowy podkład jest jednym z najlepszych, jakie kiedykolwiek słyszałem w grze komputerowej. Odpowiednio buduje nastrój, zmienia się w ważnych momentach. To prawdziwy majstersztyk.

Wykonanie gry uważam za wzorcowe. Mam tylko jedno, za to poważne zastrzeżenie. Otóż konfiguracja grafiki podczas lotu smoka powinna być zupełnie inna niż przy bieganiu Rynn. W pierwszym przypadku liczy się bowiem jak największy zasięg widzenia, choćby kosztem szczegółów. Chodzi o to, by unikać „strzałów znikąd" – ataku niewidocznych, ukrytych we „mgle" przeciwników. Tymczasem Rynn zazwyczaj walczy w dystansie, tu więc życzylibyśmy sobie jak najbardziej szczegółowej grafiki.

Smok jak dinozaur

Drakan najbardziej mi się kojarzy z Turok the Dinosaur Hunter. Podobnie gra robi na początku kolosalne wrażenie. Podobnie ma fenomenalną grafikę, osiągniętą kosztem znacznego ograniczenia pola widzenia. Podobnie – jest bardzo liniowa i w gruncie rzeczy nieco monotonna. I podobnie – jest bardzo dobra.

Dzieło Surreal Software nie jest rewelacją. Jest to jednak godziwa rozrywka na długie godziny, gra wciągająca, genialnie wykonana. A jeśli kogoś zachwyci latająca na smoku panienka z biustem normalnych rozmiarów, to na pewno jest to gra dla niego.

Alex



DRAKAN
Order of the Flame

TPP

Psygnosis/Surreal Software 1999

L.E.M.

Wymagania sprzętowe: Pentium 166, 32 MB RAM, akcelerator 3D, Windows 95/98

Ocena: 81%

Cena: bd



Driver

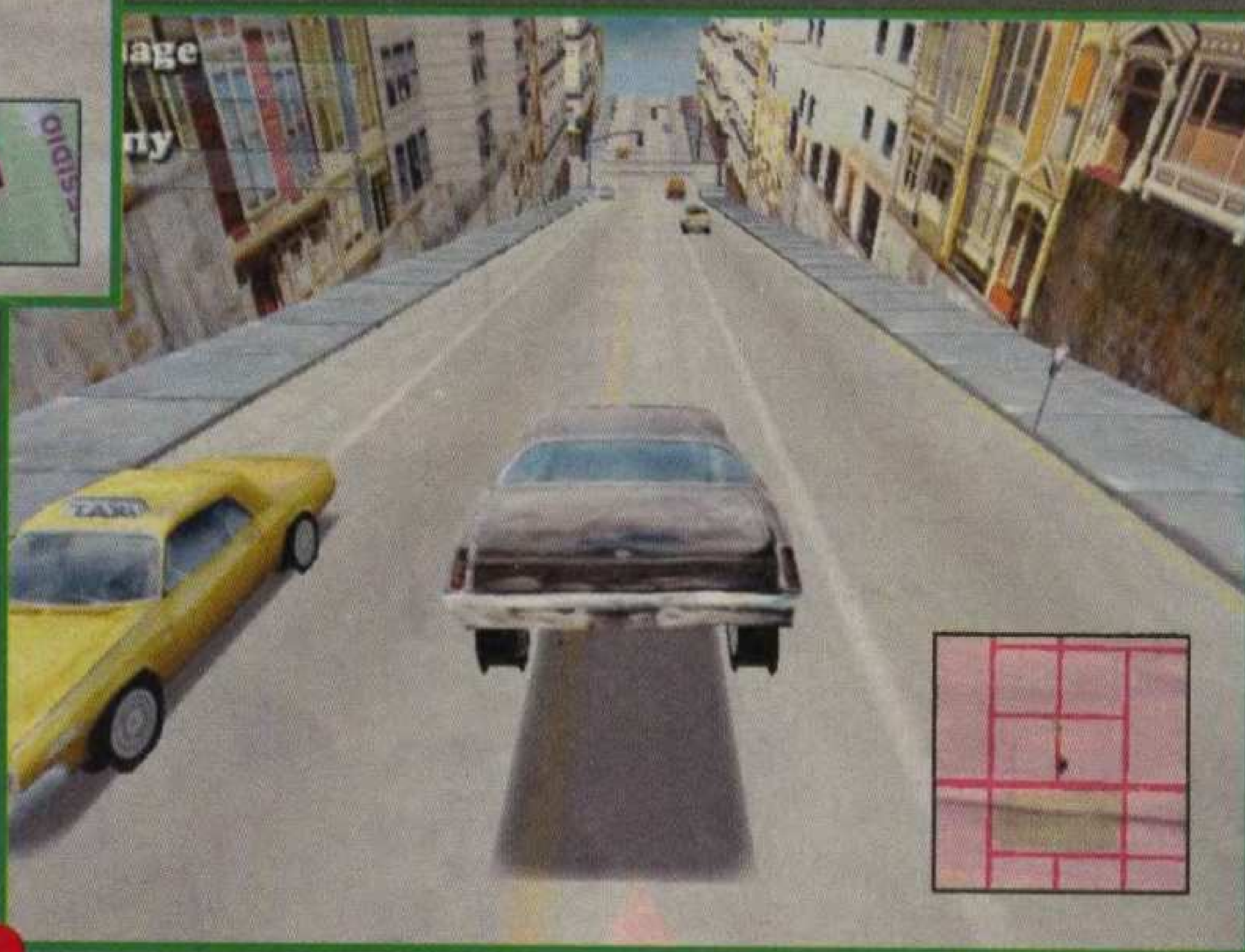
GAMBLER GRA MIESIĄCA

Kiedy w siedzibie firmy L.E.M. testowałem wersję beta Drivera, zaostrzyłem sobie apetyt i... długo czekałem na pełną wersję. No, ale doczekałem się. Gra prawie w stu procentach spełnia moje oczekiwania. Programiści z Reflections pokazali, co potrafią, a potrafią naprawdę dużo. Filmy zrealizowane z wykorzystaniem engine'u graficznego gry, które można było obejrzeć przed premierą, nie kłamały. Driver rzeczywiście jest niesamowity. Pościgi, wycie syren radiowozów, trąbienie innych uczestników ruchu, jazda nocą po śliskiej nawierzchni – to chleb powszedni.



Przejdźmy jednak do meritum. Gra oferuje bardzo wiele trybów jazdy: treningi i jazda przez wyznaczone punkty nawigacyjne, udział w pościgach, ucieczka przed radiowozem startującym tuż za Twoim pojazdem oraz główna atrakcja, czyli Undercover (jest jeszcze kilka innych, wymieniłem tylko najciekawsze). W głównym trybie gry zadanie polega na doprowadzeniu do aresztowania szefa gangu – wykonujesz kilka misji, pełniąc rolę policyjnej „wtyczki" w szeregach przestępczej organizacji. Całość jest doskonale przygotowana: misje ciekawe, a przerywniki filmowe między nimi potęgują mroczny klimat. Zanim jednak gang zatrudni Cię jako swego kierowcę, musisz wykazać się umiejętnością prowadzenia samochodu. Mniej doświadczeni mogą mieć kłopoty, ale od tego są treningi – półgodzinna jazda po ulicach dowolnego miasta i nikt nie powinien mieć trudności z zaliczeniem testu.

W Driverze zachwyca grafika. Jazda deszczową nocą naprawdę przypomina rzeczywistość. Krople uderzające o asfalt i blacharkę rozbryzgują się jak prawdziwe, a pokryta warstewką wody jezdnia błyszczy w światłach latarni i reflektorów. Jeśli rozbijesz światła – co nie jest rzadkością – jeżdżenie po pozbawionych latarni obrzeżach miast stanie się niemożliwe. W dzień słońce pięknie błyszczy na karoserii. Można mieć zastrzeżenia jedynie do wyglądu szyb – są prawie w tym samym kolorze, co nadwozie. Dość dobrze odwzorowano otoczenie. Po chodnikach przechadzają się ludzie, w centrum miast czasami na ulicach panuje olbrzymi tłok – nie są to korki, bo wszystkie pojazdy poruszają się, choć czasem w ślimaczym tempie.



Jazda po ulicach San Francisco to jest to, co tygrysy lubią najbardziej.

Policja w miastach reaguje naprawdę szybko i błyskawicznie rozpoczyna pościg. Ucieczka jest możliwa, ale tylko wtedy, gdy ścigają Cię najwyżej cztery radiowozy. Jeżeli jest ich więcej, tylko mistrz kierownicy zdoła uciec. Czasami jednak gliny zachowują się trochę dziwnie, np. nie zauważają Cię na skrzyżowaniu i nie przyłączają się do pościgu. Albo stawiają na drodze nieszczelną blokadę – można się przebić między radiowozami, uszkadzając jedynie lakier.

Często powodzenie misji zagwarantuje tylko dobra znajomość zaułków (nie zaznaczonych na mapie), w których łatwo zgubić „ogon". Mapy miast są niezbyt bliskie rzeczywistym, ale to mnie nie dziwi. Odwzorowanie prawdziwej mapy Miami wymagałoby potężnego komputera, a Driver i tak ma spore wymagania sprzętowe.

Na testowanie wersji beta Drivera miałem niewiele czasu, ale teraz spokojnie poznawałem pełną wersję w domu i gra nie rozczarowała mnie. Wprawdzie nie poprawiono kilku niedoróbek, o których pisałem (Gambler 5/99), ale nie są to duże wady. W sumie Driver to beczka miodu z kilkoma kroplami dziegciu. Wszyscy, którzy czekali na tę grę, i tak ją kupią. Chciałbym jednak zachęcić do niej tych, którzy takie produkcje zwykle omijają z daleka. Patrzcie i podziwiajcie, a jeżeli będziecie mieli okazję, nie wahajcie się zagrać. Przypływ adrenaliny gwarantowany.

Zulu



Wyścigi

GT Interactive/Reflections

L.E.M.

Wymagania sprzętowe: Windows 95, P166, 32 MB RAM, akcelerator 3D

Ocena: 89%

Cena: bd

SKLEP WYSYŁKOWY TimSoft

(0-94) 346-11-59 ZAMÓW PRZEZ TELEFON !

przez internet TANIEJ!- **www.timsoft.pl**

COMPUTER SOFTWARE ®

e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 27 września 1999. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,95 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: **www.timsoft.pl**. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem **G10** na adres: **TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211**.

UWAGA PROMOCJA!!! Do każdego zamówienia bezpłatnie: karta rabatowa, kolorowy katalog i pismo o grach wraz z dwoma płytami CD-ROM oraz pełną wersją gry. Zamawiając 3 lub więcej programów **możesz dodatkowo zamówić** PC PROPAD 4* (PC, cztery przyciski fire, autofire) w cenie **1 zł**.

*)PC PROPAD 4 dostępny jest także poza promocją w cenie 49 zł.

















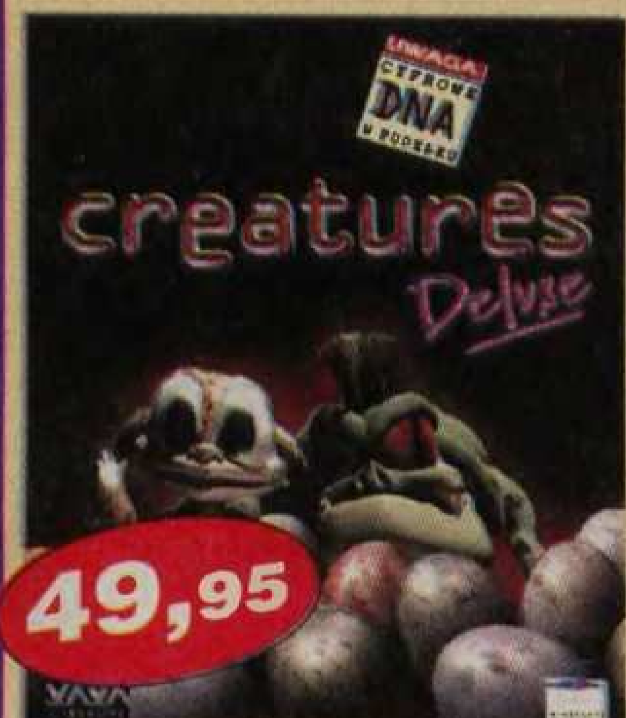




















UWAGA PROMOCJA!!! **Zamawiając 2 z poniższych programów otrzymasz 3xLogic Games oraz 3 gry dla Windows (Szubienica, Statki, Domino). Zamawiając 3 lub więcej programów otrzymasz dodatkowo grę Kupiec (Windows). Każdy CD-ROM zawiera ponadto demonstracje wielu poniższych programów.**



ABC CHEMII

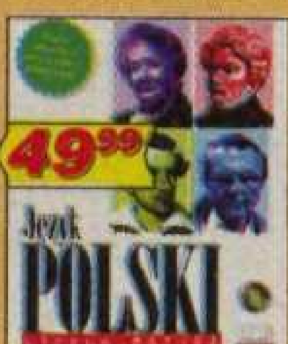
Zakres szkół podstawowej i średniej.

- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii



JĘZYK NIEMIECKI

Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.



Język POLSKI Liceum MATURA

Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.



ORTOMANIA

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawiera-jącego popełnione błędy.



JĘZYK ANGIELSKI

Program do nauki języka angielskiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawą grafika.



MATEMATYKA kl. VII i VIII

Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około 250! Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły śr., podręcznik i dzienniczek ucznia!



GEOGRAFIA

Program obejmuje zakresem testów materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Materiał podzielony jest na poszczególne klasy, które posiadają tematycznie pogrupowany materiał np. Krajobraz, czy Afryka. Bogata oprawa graficzna.



HISTORIA

Zbiór wiadomości historycznych, obejmujących materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Wiedza zawarta w programie obejmuje historię Polski oraz historię powszechną. Testy opracowane przez historyka.



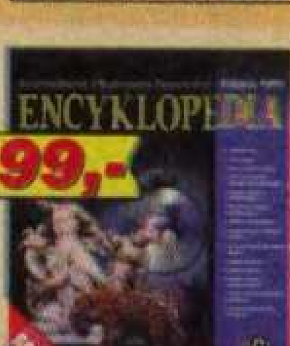
MatMania

Trzy wspaniałe gry matematyczne, łączące przyjemność grania z nauką podstaw matematyki dla pierwszych klas szkoły podstawowej. Wszystkie gry pomagają w nauce porównywania liczb i w opanowaniu czterech podstawowych działań



BRZDĄC

Brzdąc to **4**, kolorowe programy - **WYCINANKA, CYMBAŁKI, UKŁADANKA (PUZZLE), KOLOROWANKA.**
Jest programem przeznaczonym dla dzieci w wieku przedszkolnym. Może także służyć wspólnej pracy rodziców i dzieci.



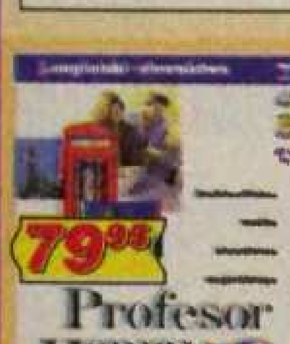
MULTIMEDIALNA ENCYKLOPEDIA POWSZECHNA edycja 1999

66 000 haseł
3 500 zdjęć, ilustracji i map
38 minut filmów i animacji
180 minut muzyki
500 000 połączeń hipertekstowych
Płyta CD zawiera 20 tomów "Popularnej Encyklopedii Powszechnej".



WINDOWS DRAW 5

Pakiet 4 programów graficznych wraz z biblioteką ponad 20 000 clipartów i zdjęć, ponad 100 szablonów.
Windows Draw -grafika wektorowa,
PhotoMagic - grafika bitowa,
Instant 3D -grafika 3D,
Grafika Internetowa.



Profesor Henry – Słownictwo

Nauczy Cię mówienia, czytania, pisania i rozumienia ze słuchu 7000 słów, zwrotów i idiomów angielskich! Henry to: ciekawe ćwiczenia, słownik, nauka wymowy, generator ćwiczeń, Poradnik metodyczny, powtórki, 6 godzin nagrań.



Profesor Henry – Gramatyka

Multimedialne repetytorium, które nauczy Cię gramatyki angielskiej - m.in. zdania złożone, czasy, tryby warunkowe. Henry to: podręcznik, 900 ćwiczeń (12 rodz.), nauka wymowy, 5 godz. nagrań, słownik, Poradnik metodyczny oraz 250 godzin nauki.



Profesor Klaus – Słownictwo

Nauczy Cię mówienia, czytania, pisania i rozumienia ze słuchu 9000 słów, zwrotów i idiomów niemieckich! Klaus to: ciekawe ćwiczenia, słownik, nauka wymowy, generator ćwiczeń, Poradnik metodyczny, powtórki, 7 godzin nagrań.

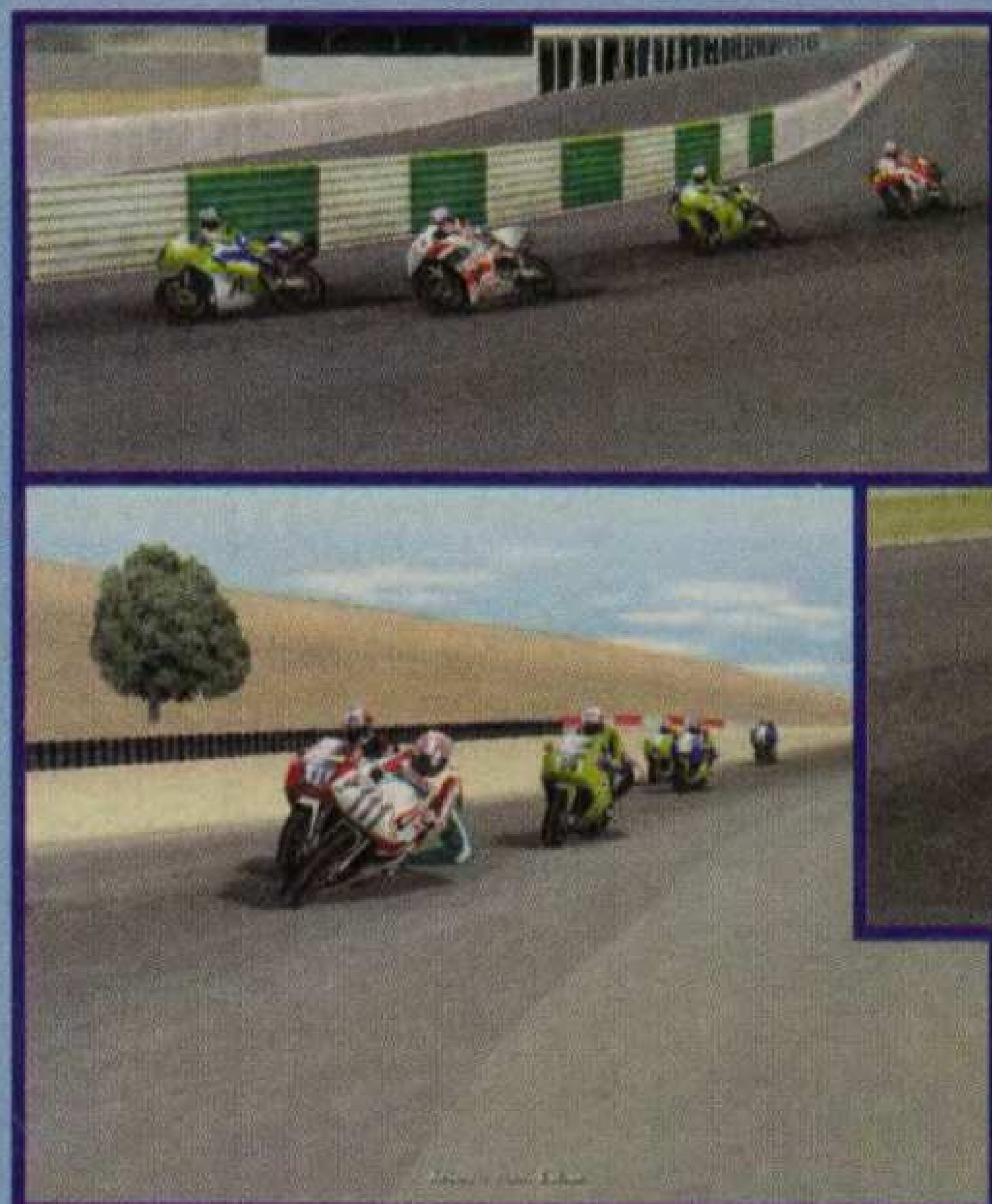
CENNIK GIER PC CD-ROM

3 W 1	29,95	Lords of Magic	69,95
A.D. 2044	45,00	Lords of the Realms 2	69,95
Abe's Exodus	99,00	Luftwafe Commander	149,00
Abe's Odysee Oddworld	59,95	Lula Virtual Baby (od 18 lat)	69,95
Ace Ventura-Psi Detektyw	69,00	Lula: the Sexy Empire (od 18 lat)	69,00
Age of Empires Gold	239,00	Mad Trax	69,95
Age of Sail	49,00	Malkari	149,00
Airline Tycoon	69,95	Mayday	49,95
Alien vs Predator	155,00	MDK PL	59,95
Alpha Centauri	155,00	Megapak 8	99,95
Ancient Conquest	99,95	Megapak 9	99,95
Anno 1602 PL	155,00	Might & Magic VII PL	160,00
Armored Fist 2	59,95	Mortal Kombat 3	59,95
Army Man 2	159,95	Mortyr	99,95
Baldurs Gate - Misje	59,95	Moto Racer 2	155,00
Baldurs Gate PL	155,00	Myst	69,95
Balls of Steel	59,95	Nascar Racing 2	69,95
Battle Isle II+misje PL	29,95	Nascar Revolution	99,00
Battlegr.-Antietam	49,00	NBA 99	99,00
Battlegr.-Napoleon in Russia	89,00	Need for Speed 4	155,00
Battlegr.-Prelude to Waterloo	89,00	North vs South	149,00
Battleground - Shiloh	49,00	Operation Art of War 2	159,00
Betrayal at Antara	69,95	Operational Art Of War	59,95
Birthright	69,95	Outpost	69,95
Blade Runner	59,95	Panzer Commander	155,00
Blood 2	69,95	Panzer General II	69,00
Braveheart	165,00	Phantasmagoria	69,95
Broken Sword II PL	59,95	Phantasmagoria 2	69,95
C&C Red Alert+Count&Aftermath	122,00	Pinball 3D	69,95
C&C Tiberian Sun	99,00	Pinball Timeshock	59,95
Caesar 2	69,95	Popolous 3: The Beginning	155,00
Caesar 3	155,00	Postal	59,95
Capitalism +	49,00	Prince of Persia 1 i 2	69,00
Carmageddon	59,95	Propilot	69,95
Championship Manager 3	155,00	Przeklęta Ziemia PL	39,95
Championship Manager 97\98	119,00	Rage of Mages	69,95
Civilization:Call to Power	169,95	Railroad Tycoon 2	155,00
Colin Mcrae Rally	159,95	Railroad Tycoon Deluxe	59,95
Commandos-Mission 2	109,00	Rainbow 6	155,00
Corsairs PL	149,95	Rainbow 6 Eagle Watch (misje)	89,00
Creatures 2	155,00	Reah + A.D. 2044 PL	135,00
Creatures 2:Life Kit	59,00	Reah PL	99,95
Creatures Adventures	159,00	Reah,DVD	189,95
Creatures Deluxe	49,95	Recoil	59,95
Cyberstorm 2	69,95	Redguard	159,95
Dark Omen Warhammer	59,95	Redline	155,00
Dark Vengeance	59,95	Redneck Rampage	59,95
Definitive Wargame Collection 2	99,00	Reflux	59,95
Delta Force	155,00	Requiem-Avenging Angel	159,00
Descent 3	79,00	Resident Evil 2	59,95
Destruction Derby II	39,95	Return to Krondor	155,00
Diablo Helfire Pack	49,95	Rival Realms PL	99,95
Discworld Noir	99,00	Riven	69,95
Double Agent	49,95	Rollcage	149,95
Dungeon Keeper	59,95	Saga Rage of Vikings PL	69,00
Dungeon Keeper 2 PL	99,00	Sanitarium	155,00
Earth 2140 + Misje	49,95	Screamer Rally	59,95
Echelon	69,95	Settlers	19,95
Emergency	49,95	Settlers 2	39,95
Expendable	159,00	Settlers 2 Misje PL	19,95
Extreme Assault PL	29,90	Settlers 3 Misje PL	49,00
F-16 Aggressor	155,00	Settlers 3 PL	145,00
Falcon 3.0	35,00	Seven Kingdoms	79,00
Fall Weiss 1939	59,95	Shadows Over Riva	29,95
Fallout	59,95	Sid Meier's Gettysburg	59,95
Fallout 2	155,00	Sim City 2000	59,95
Fields of Fire	59,95	Sim City 3000 PL	155,00
FIFA '1998	59,95	Skaut Kwatermaster	29,95
FIFA '1999	99,00	Spellcross	49,95
Fighting Force (3Dfx)	99,95	Sport Car GT	99,00
Fighting Steel	159,00	Spycraft	59,95
Final Liberation - Warhammer	49,95	Star Siege Universe	159,00
Fly!	155,95	Star Wars: Rogue Squad	179,00
Flying Saucer	19,95	Star Wars:X-Wing Aliance	199,00
Force 21	159,00	Starcraft	155,00
Future Cop L.A.P.D.	59,95	Starcraft: Brood War	79,00
Gangsters	149,95	Strikepoint PL	39,95
Get Medieval	49,95	SU-27 Commander's Edition	59,00
Gex 3D	89,00	Superbike World Championship	99,00
Gold Games 2	129,00	System Shock 2	99,00
Grand Theft Auto + London Misje	129,95	Target	59,95
Great Battles of Alexander	69,95	Team Apache	69,95
Great Battles of Caesar	79,95	Theme Hospital	59,95
Great Battles of Hannibal	79,95	Thief-The Dark Project	155,00
Gruntz	49,95	Thrust, Twist & Turn	155,95
Half Life	79,00	TOCA 2	169,95
Hearts of Darkness	155,00	Tomb Raider 3	155,00
Heretic 2	155,00	Tomb Raider II+Misje	99,00
Heroes of Migh & Magic	49,95	Tomb Raider Unfished Bussiness	99,00
Heroes Of Might & Magic 2	99,95	Total Anihilation - Kingdoms	99,00
Heroes Of Might & Magic 3	145,00	Total Annihilation	69,95
Hidden & Dangerous	159,95	Trespasser	59,95
Hopkins FBI	69,00	Tunguska-Legend of Faith PL	89,95
Ignition	59,95	UFO'S	39,95
Imperialism 2-Age of Exploration	155,00	Ultimate Soccer Man.98/99	69,95
Insane Speedway 2	79,95	Ultra Fighters	79,00
Jack Orlando	49,95	Vangers	59,95
Jagged Alliance 2 PL	69,95	Viper Racing	155,00
Jazz Jackrabbit 2 PL + dod. Poziomy	49,95	VIVA Football	59,95
Knights & Merchants	49,95	Vulture	59,00
Książę i Tchórz	59,95	Warcraft II Delux Edition	69,00
Lands of Lore II	59,95	Wargames	59,95
Lands of Lore III	155,00	Warhammer 40000 Chaos Gate	155,00
Lawnmower Man-Kosiarz Umysłów	14,95	Warzone 2100	155,00
Lego Loco PL	99,00	Wing Commander Prophecy	59,95
Lemings Pak	49,95	Worms	35,00
Liath-World Spiral PL	89,95	Wyspa 7 Skarbów PL	29,95
Liga Polska Manager 2000	99,95	X Games Pro Boarder	155,00
Light House	69,95	X-File Unrestricted Acces	69,95
Lomax	49,00	Zork-Grand Inquistor	49,95

Castrol Honda Superbikes 2000

Od ukazania się poprzedniej gry o tym tytule nie upłynął nawet rok, a już mamy następną. Do tej pory autorzy nie zachwycili nas ani jakością grafiki, ani też realizmem symulacji. Okazuje się, że to były tylko wprawki. Poprawiono grafikę: gra wykorzystuje teraz wszystkie dobrodziejstwa kart graficznych. Ulepszono też model jazdy, która stała się bardziej dynamiczna, a dzięki temu bardziej zbliżona do rzeczywistości. Przejdźmy jednak do konkretów.

Realizm gry został na tyle podniesiony, że można mówić o symulacji jazdy prawdziwym motorem klasy Superbike. Przewidziano prawie wszystkie uszkodzenia, jakim ulegają motory w prawdziwych zawodach. Poprzednio jednak niektóre z nich miały niewielki wpływ na jazdę. Teraz piach na oponach po złapaniu pobocza, może bardzo utrudnić dalszą jazdę, szczególnie na wyższych poziomach trudności. Uszkodzenie układu kierowniczego praktycznie uniemożliwia kontynuowanie wyścigu (poprzednio udawało się jeszcze dotoczyć do mety). Na ostrzejszych zakrętach tylne koło bardzo łatwo ucieka nam na zewnętrzną, a ostre przyspieszenie powoduje uniesienie przedniego koła – co nie jest takie przyjemne jak się na pierwszy rzut oka wydaje. Zawodnicy sterowani przez komputer nareszcie wykazują się inteligencją. Potrafią skutecznie zablokować jadących za nimi, jak również umiejętnie wyprzedzić. Gracze, którzy jeszcze nie opanowali wszystkich tajników jazdy, mogą włączyć kilka pomocnych opcji, na przykład automatyczne hamowanie.





Utrzymanie optymalnego toru jazdy na zakręcie wymaga wprawy, szczególnie gdy co chwilę ktoś próbuje nas wyprzedzić.

Gdy zawodnik spadnie z motoru i nie uszkodzi przy tym za bardzo siebie ani pojazdu, podnosi się i podchodzi do leżącej maszyny. Następuje wtedy pokaz niewiarygodnej siły: motor staje na kołach i... można kontynuować jazdę.

Motor podczas wypadku zachowuje się prawie tak, jak w rzeczywistości. Jeśli tylne koło ucieknie przy małej prędkości, suniemy na boku. Jeżeli przy większej – wykonamy kilka salt ze śrubą. Postacie zawodników zyskały dodatkowe szczegóły i zaczęły przypominać ludzi. Lakier motorów błyszczy w słońcu, a na owiewce odbija się otoczenie. Jest ono zresztą całkiem nieźle wykonane. Jakość grafiki można dopasować do mocy komputera na tyle różnych sposobów, że każdy powinien znaleźć coś dla siebie. Posiadacze lepszych maszyn (naprawdę mocnych) mogą pozwolić sobie na zabawę w rozdzielczości 1280x1024 w maksymalnej palecie kolorów.

Gra oferuje kilka trybów współzawodnictwa, począwszy od wyścigów treningowych przez free weekend do zwykłego trybu mistrzostw. Dwóch graczy może ścigać się na podzielonym ekranie, oprócz tego jest gra w sieci. Kilka tras wygląda bardzo podobnie do tych z poprzedniej części, dołożono też jednak sporo nowych. Tory zaprojektowano ciekawie, na każdym następnym czekają nowe wyzwania, pojawiają się podjazdy, ostrzejsze zakręty lub szykany.

Odgłosy pracy silników są dobrze słyszalne i nie odbiegają od rzeczywistości. Dziwi mnie jedynie fakt, że przy ustawieniu widoku oczami zawodnika słychać też widownię. Hałas motorów jej nie zagłusza? Trochę to nierealne...

Gra jest lepsza od swojej poprzedniczki pod każdym względem, jednak kilka elementów wymaga poprawienia. Ustawienia motorów mogłyby być trochę bardziej rozbudowane (ale to może zmieni się w Castrol Honda Superbikes 2001). Polecam lubiącym jeździć, ale mechanicy nie znajdą tu nic dla siebie.

Zulu



Wyścigi
Midas Interactive
/Interactive Entertainment
MarkSoft

Wymagania sprzętowe: Pentium 166, 24 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98, akcelerator 3D

Ocena:
82%

Cena: bd

RE-VOLT

Mój pierwszy kontakt z Micro Machines był dość specyficzny, grałem bowiem w nie dokończoną, jednopoziomową wersję ni to demo, ni to beta na komputerze Amiga 500 z „zielonym" monitorem Neptun i rozwalonym joystickiem. Było to w redakcji Top Secret, wówczas zajmującej pokoik rozmiarów 2 na 3 metry, w którym mieściły się 4 komputery i co najmniej dwa razy tyle ludzi. Ja zaś przez dobry miesiąc katowałem ten jeden poziom. Tak się wykuła moja miłość do małych samochodzików, którą obecnie kultywuję jako kierowca Daeowoo Tico.





Taki atak w stylu boga Raidena na dobrą chwilę odbiera przeciwnikowi ochotę do dalszej jazdy.

Kolejne części Micro Machines były coraz słabsze. Dlatego z entuzjazmem ogłaszam, że pojawiła się gra, która jest ideowym następcą genialnego dzieła Codemasters. Produkt, który fenomenalną grywalność łączy ze współczesnym technicznym wyrafinowaniem.



Re-Volt nie ma wymyślnej fabuły. Są to po prostu wyścigi sterowanych radiowo autek. Do wyboru mamy 28 samochodów różniących się prędkością, przyśpieszeniem i masą. Ścigać się one będą na 14 trasach osadzonych w 7 środowiskach: w domu na przedmieściu, muzeum, ogrodzie botanicznym, na statku, Dzikim Zachodzie, w sklepie z zabawkami i supermarkecie. Na początku dostęp do części tras i aut jest zablokowany. Aby móc nimi pojeździć, trzeba zwyciężyć w kolejnych zawodach pucharowych.



Tym, którym to nie wystarcza, gra oferuje opcje sieciowe, edytor tras oraz „stunt competition", w której należy się wykazać mistrzostwem kierownicy, przejeżdżając perfekcyjnie specjalnie zaprojektowaną trasę i zbierając 20 trudno dostępnych gwiazdek.

Tempo akcji jest takie, jak lubię – zawrotne. Nie można ani na chwilę oderwać wzroku od samochodzika. Nawet po to, żeby zobaczyć, na której jest się pozycji. Gra pochłania całkowicie, chwila nieuwagi, to strata pozycji. Autka zachowują się specyficznie, wyraźnie się czuje kruchość i lekkość modeli. Trasy zaprojektowano tak, że można pojechać krócej, ale bardziej ryzykownie. Ich poznanie zajmuje trochę czasu, ale jest to przyjemna nauka.

Bardzo ciekawie rozwiązano sprawę rozmaitych bonusów, które można znaleźć podczas wyścigu. Rakiety muszą się chwilę „ryglować na celu", jednak nawet potem nie ma pewności trafienia (a jakie to przeżycie wiedzieć, że samemu jest się namierzanym, i gwałtownymi manewrami unikać pocisku!). Trafiony w sam tył samochód nie przewraca się, a przeciwnie – „dostaje kopa". W plamy oleju samemu można wjechać, zaś wielkie kule, zrzucone za samochodem, będą naszą przeszkodą przy następnym okrążeniu. Inne ciekawe znalezisko to bomba, która przyczepia się do naszego auta. Jedyny sposób, by uniknąć wybuchu, to przekazać ją (przez uderzenie) rywalowi :-). Acclaim udowodnił, że tak ograny element gier komputerowych można zrealizować w sposób oryginalny i ciekawy.

Wykonanie gry jest bardzo dobre. Świetna grafika (czegóż innego spodziewalibyśmy się po zespole, który stworzył Forsakena), dostępna także w rozdzielczości 24 bitów. Znakomite efekty dźwiękowe, wspaniałe pastelowe kolory, piękne wybuchy... A przy tym wszystkim płynna animacja. Gra cieszy oczy.

Re-Volt to na razie pozycja numer jeden na mojej liście objawień tego roku. Ta gra, jak mało która współczesna produkcja, opiera się nie na pokręconych pomysłach, lecz na fantastycznej, pierwotnej grywalności. Nie jest przypadkiem, że uważny obserwator na trasie „Toy World 1" zobaczy automat z Pole Position... Re-Volt przykuwa gracza do monitora, wsysa go w swój świat. Świat, w którym nie ma fabuły i sensu, jest tylko szalony wyścig.

Alex



Wyścigi

Acclaim

CD Projekt

Wymagania sprzętowe: Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95

Ocena: 89%

Cena: bd

F-22 LIGHTNING 3

KGB HQ. Zulu time 12.45

– Komandir, przechwyciliśmy nowy imperialistyczny symulator.

– Wania, szczegóły.

NowaLogic wydała F-22 Lighting 3. Następcę F-16 i Fulcruma. Grafika ładna. Dodano obsługę akceleratorów przez Direct3D oraz efekty pogodowe. HUD w padlocku działa prawidłowo. Ogólne wrażenia estetyczne godne produktu najlepszych radzieckich techników. Brakuje tylko realistycznych trójwymiarowych chmur. Wirtualny kokpit czytelny.

– Haraszo. A jak z odgłosami?

– Oczeń haraszo. Trzymają wysoki poziom poprzedników.

• • •

Niewielka szara kreska przemykała po wieczornym niebie. Dla przeciętnego obserwatora z ziemi nie wyróżniała się niczym specjalnym. Uważny obserwator rozpoznałby jednak kształt najnowszego myśliwca USAF. Przebytą drogę znaczyła smuga kondensacyjna. Dobrze wyszkolony wojskowy obserwator zauważyłby coś jeszcze. Miguel miał do dyspozycji wykradzioną Amerykanom elektronicznie stabilizującą i powiększającą obraz lornetkę. Pod jednym skrzydłem zauważył przedmiot, który nie przypominał żadnej znanej mu bomby. „To na pewno kolejna misja zwiadowcza albo przeklęci imperialiści próbują zakłócić nasze radary!".

• • •

– A czy protiwnik nareszcie godny?

– Niet. Nadal jest raczej potulny. Choć w walce manewrowej staje się trochę bardziej niebezpieczny. Niestety, rakiet nadal nie umie unikać. Nadrabia liczebnością.



– A szto z realizmom?

– Niemnożko lepiej niż u poprzedników. Dzięki Bogu prawidłowo działa odpalanie rakiet na podczerwień bez użycia radaru. Poprawili wybór broni. Samolot nadal porusza się jak po szynach magistrali bajkalsko-amurskiej.

– A jak tam z multiigrami?

– Dobrze. 120 graczy na serwerze Novaworld.net. Do 16 przez TCP/IP oraz IPX. Po 2 przez modem i kabel. Deathmatche, Rawy i misje polegające na współdziałaniu. Wykorzystano technologię Voice-over-net. Teraz poszczególni gracze mogą rozmawiać podczas gry przez mikrofon i słuchawki.

– Podsumujcie.

– Wykradli nam engine i, minimalnie go poprawiając, produkują kolejne gry i nabijają sobie kabzę kosztem ludu pracującego. Do tego weszli w układ z producentami sprzętu i bez widocznej poprawy jakości obrazu lub inteligencji przeciwnika podnieśli wymagania sprzętowe. Do gry nie wystarczy P200 z 3Dfx, jak było z MiG-29, ale już PII z TNT2. Misje mało ciekawe. Wyzwanie stanowią dzięki niesamowitej liczbie przeciwników i braku skutecznego wsparcia.

• • •

Vasquez, mimo że miał już ponad 30 lat, a w barwach UASF latał od około 10, po raz pierwszy wiózł taki ładunek.

– Gniazdo, Manhattan 1. Fabryka chemikaliów w zasięgu.

– Manhattan 1, Gniazdo. Potwierdzam... bzszszs.... Oko Sokoła mówi, że jesteś czysty. Kod autoryzacji „Grom".

– Gniazdo, Manhattan 1. Potwierdzam „Grom". Wykonuję.

Setki myśli przeleciały przez umysł pilota. Spotniałą ręką naprowadził znacznik na cel i nacisnął spust. Przecież po to był szkolony. Za chwilę nad fabryką pozostał jedynie niewielki spadochron, a pod nim bomba o dziwnym kształcie.



Główną atrakcją gry jest zrzucanie bomb jądrowych.

• • •

– Cechy szczególne?

– Bardzo widowiskowe eksplozje nuklearne.

– Zastosowanie?

– Dla młodych komsomolców, by ich nie zniechęcać trudną obsługą i zachęcić ładną oprawą. Bardziej doświadczonym i lubiącym prawdziwe współzawodnictwo socjalistyczne przodownikom nie polecam.

– Odmaszerować.

• • •

Miguela wyrwał z odrętwienia błysk. W dolinie, gdzie jeszcze kilka sekund temu była fabryka, majestatycznie zaczął formować się grzyb. Patrzył zahipnotyzowany na falę uderzeniową niszczącą wszystko, co napotka na swojej drodze. Coś mu mówiło, że nikt już nie wyda mu rozkazu. Pchany zabobonnym strachem zaczął uciekać. Byle dalej od tego przeklętego miejsca.

TopGun

F-22 LIGHTNING 3

Symulator lotu
NovaLogic
Mirage
Wymagania sprzętowe: Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98
Ocena: 65%
Cena: 165 zł

GAMBLER

PRENUMERUJESZ?

WYGRYWASZ!

Zamawiając roczną prenumeratę GAMBLERA

BIERZESZ ZA FRIKO

☑ **członkostwo GamblerClubu**
oraz (jedna opcja do wyboru)*:



1 **podkładkę pod mysz**



2 **czapkę z bajerami**

lub

3 **pomagasz małym pacjentom z Centrum Zdrowia Dziecka****

JAK ZAPRENUMEROWAĆ?

TO PROSTE

1. **Prenumeratę możesz zamówić, korzystając z Internetu: www.gambler.com.pl lub za pomocą blankietu, który drukujemy obok. Realizacja zamówienia trwa 6 tygodni; np. gdy wpłacisz pieniądze do 26 września to jako pierwszy otrzymasz numer grudniowy (12/99)**
2. **Wysyłkę czasopism i upominków rozpoczniemy po otrzymaniu wpłaty za prenumeratę.**

* **Aby otrzymać prezent lub przekazać pieniądze, zaznacz odpowiednią opcję na stronie internetowej Gamblera lub na blankiecie wpłaty zamieszczonym obok.**

** **W Twoim imieniu wydawca Gamblera wpłaci 10 zł na konto Centrum Zdrowia Dziecka.**

WSZYSTKIE PROMOCJE DLA PRENUMERATORÓW DOTYCZĄ WYŁĄCZNIE PRENUMERATY ZAMAWIANEJ W WYDAWNICTWIE LUPUS

ODCINEK DLA WPŁACAJĄCEGO

ZŁ .... GR ....

słownie ....

Wpłacający ....

Adres wpłacającego ....

Odbiorca prenumeraty ....

Adres odbiorcy ....

na rachunek: **LUPUS Sp. z o.o.**
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa
Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111

stempel .... podpis przyjmującego .... zł .... Pobrano opłatę

ODCINEK DLA POSIADACZA RACHUNKU

ZŁ .... GR ....

słownie ....

Wpłacający ....

Adres wpłacającego ....

Odbiorca prenumeraty ....

Adres odbiorcy ....

na rachunek: **LUPUS Sp. z o.o.**
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa
Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111

stempel .... podpis przyjmującego .... zł .... Pobrano opłatę

ODCINEK DLA BANKU

ZŁ .... GR ....

słownie ....

Wpłacający ....

Adres wpłacającego ....

Odbiorca prenumeraty ....

Adres odbiorcy ....

na rachunek: **LUPUS Sp. z o.o.**
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa
Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111

stempel .... podpis przyjmującego .... zł .... Pobrano opłatę

ODCINEK DLA POCZTY

ZŁ .... GR ....

słownie ....

Wpłacający ....

Adres wpłacającego ....

Odbiorca prenumeraty ....

Adres odbiorcy ....

na rachunek: **LUPUS Sp. z o.o.**
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa
Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111

stempel .... podpis przyjmującego .... zł .... Pobrano opłatę

PRENUMERATA MIESIĘCZNIKA GAMBLER

SUPERZABAWA I SUPERLEKTURA

W PRENUMERACIE

135 zł 12 WYDAŃ

ZAMIAST 154,80 ZŁ

OSZCZĘDZASZ 19,80 ZŁ

Prenumerując masz gwarancję:



członkostwa GamblerClubu (wraz z korzyściami)



otrzymania odjazdowych prezentów (możesz też pomóc chorym dzieciom)



pokrycia kosztów wysyłki



stabilnej ceny w ramach dokonanej przedpłaty



dla przedłużających prenumeratę oferujemy rabat specjalny: prenumerata roczna 40% w stosunku do ceny w kiosku (tylko 92 zł)



Szczegółowych informacji udziela
Sekcja Sprzedaży Wydawnictwa LUPUS:
ul. Stępińska 22/30, 00-739 Warszawa
tel./fax (0-22) 841 51 21 w. 1272, (0-22) 841 03 74
e-mail: prenumerata@lupus.waw.pl

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

TYTUŁ	liczba pren.	Cena prenumeraty	Kwota za prenumeratę(y)	Pierwsza prenum. wstaw X
GAMBLER CD		12 wydań 135 zł		
		6 wydań 68 zł		
ENTER CD		12 wydań 116 zł		
		6 wydań 58 zł		
PCkurier		26 wydań 169 zł		

Wybieram prezent numer .... (wpisz cyfrę)

Proszę o rachunek uproszczony ...

Jestem płatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy ....

NIP

suma

podpis osoby upoważnionej

GAMBLER MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

TYTUŁ	liczba pren.	Cena prenumeraty	Kwota za prenumeratę(y)	Pierwsza prenum. wstaw X
GAMBLER CD		12 wydań 135 zł		
		6 wydań 68 zł		
ENTER CD		12 wydań 116 zł		
		6 wydań 58 zł		
PCkurier		26 wydań 169 zł		

Wybieram prezent numer .... (wpisz cyfrę)

Proszę o rachunek uproszczony ...

Jestem płatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy ....

NIP

suma

podpis osoby upoważnionej

PROSIMY O WYPEŁNIENIE ANKIETY

WIEK .... LAT   UCZĘ SIĘ   PRACUJĘ

1 EGZEMPLARZ CZYTA   OSÓB   MAM KOMPUTER Z CD-ROM

Wyrażam zgodę na wykorzystanie moich danych adresowych do rozsyłania ofert promocyjnych Wydawnictwa Lupus   TAK   NIE   podpis

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

TYTUŁ	liczba pren.	Cena prenumeraty	Kwota za prenumeratę(y)	Pierwsza prenum. wstaw X
GAMBLER CD		12 wydań 135 zł		
		6 wydań 68 zł		
ENTER CD		12 wydań 116 zł		
		6 wydań 58 zł		
PCkurier		26 wydań 169 zł		

Wybieram prezent numer .... (wpisz cyfrę)

Proszę o rachunek uproszczony ...

Jestem płatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy ....

NIP

suma

podpis osoby upoważnionej

GAMBLER MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

TYTUŁ	liczba pren.	Cena prenumeraty	Kwota za prenumeratę(y)	Pierwsza prenum. wstaw X
GAMBLER CD		12 wydań 135 zł		
		6 wydań 68 zł		
ENTER CD		12 wydań 116 zł		
		6 wydań 58 zł		
PCkurier		26 wydań 169 zł		

Wybieram prezent numer .... (wpisz cyfrę)

Proszę o rachunek uproszczony ...

Jestem płatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy ....

NIP

suma

podpis osoby upoważnionej

GAMBLER MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

Redaguje zespół w składzie:
Zgredaktor (redaktor prowadzący),
g. Bócevau (EKG),
Erectus Magnificus (Gildia RPG),
Kristoff (KS Gambler),
PiŁA (Klub Techniczny),
gen. TopGun (Aeroklub),
White ViZard (Klub MTG),
Marcin Wichary (Klub DDT),
ZooltaR (Klub 3D)
Projekt graficzny:
Piotr Kakiet

TeTe

LEKTURA CODZIENNA WSZYSTKICH KOMBINATORÓW

SYSTEM SHOCK 2

W trakcie gry naciśnij jednocześnie klawisze **Shift** i **;** (średnik) i wstukaj:

summon_obj [nazwa obiektu] - otrzymasz jeden z wymienionych poniżej przedmiotów.

Nazwy obiektów mogą być następujące: medical kit, psi amp, wrench, pistol, shotgun, assault rifle, laser pistol, EMP Rifle, Electro Shock, Gren Launcher, Stasis Field Generator, Fusion Cannon, Crystal Shard, Viral Prolif, Worm Launcher.

Możesz także wstukać następujące kody:

psi_full - podnosi punkty psi do maksimum,
ubermensch - zmienia postać w nadczłowieka.

MECHCOMMANDER

Aby uruchomić kody, trzeba najpierw stworzyć w głównym katalogu z grą plik o nazwie **buymechcommander.2**.

Od tej chwili powinny działać następujące kody:

lorrie - amunicja,
osmiu - God Mode,
mineeyeshaveseentheglory - cała mapa,
poundofflesh - pieniądze,
rockandrollpeople - nieograniczona masa,
Lordbunny - możesz nacisnąć **b** i kliknąć lewym klawiszem myszy na celu, aby go zniszczyć.

CZKAWKA

Urlopowa czkawka personalna to schorzenie, na jakie cierpią wszystkie instytucje, nie wyłączając redakcji popularnych miesięczników. W tym miesiącu na kształt TeTe miała wpływ czkawka z przełomu sierpnia i września. Efekty? Klub 3D na wakacjach, Klub Techniczny w rozjazdach, pozostałe kluby popuchły, wypełniając wolną przestrzeń. I tylko rozwiązanie do Might & Magic VII toczy się jak nizinna rzeka, szeroko i powoli.

Zgredaktor

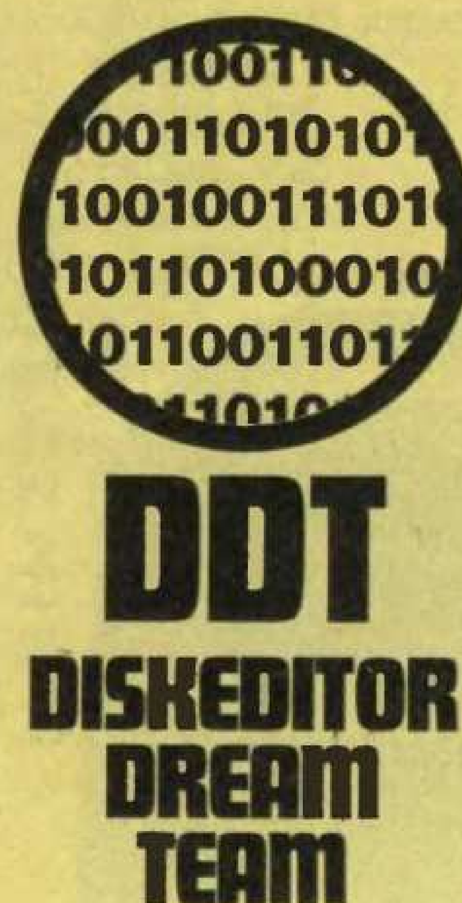
OUTCAST

Otwórz w Notatniku plik **outcast.ini** z podkatalogu /oc, znajdującego się w głównym katalogu z grą (wcześniej zrób kopię bezpieczeństwa). Aby być bardzo zdrowym i bogatym, w sekcji [Bonuses] zmień:
MoneyChest=5.0000000 na MoneyChest=5000000.0
Money=1.0000000 na Money=1000000.0
Life=5.0000000 na Life=5000000.0

Warto również dokonać w sekcji [SimpleGun] następujących zmian czyniących z podstawowej broni prawdziwe narzędzie zagłady:

Weight_of_bullet=0.010000	Lifetime_of_bullet=20000
Speed_of_bullet_min=90.000000	Friction_of_bullet=0.000000
Speed_of_bullet_max=110.000000	Damage=310.000000
Reloadtime_of_bullet=20000	Burst_Size_Level_3=24
RecoilElasticity=4.000000	Burst_Size_Level_2=22
Recoil=15.000000	Burst_Size_Level_1=20
MaximumRecoil=15.000000	BulletRadius=10.000000
Load_critical_level=3	AmmoBox=30.000000

W dzisiejszym wydaniu:



W mojej „strefie czasowej" jest teraz początek sierpnia i niemiłosierny upał... W taką pogodę trudno przeliczać heksy i w ogóle panować nad bardziej złożonymi funkcjami mózgu. Zajmiemy się więc dzisiaj odpowiedzią na pytanie: „w jaki sposób można sobie pomóc w grze?" Pytanie z pozoru banalne, ale odpowiedź będzie złożona, zajmie cały odcinek DDT i część kolejnego. Wyjdziemy tu może trochę poza standardowy repertuar klubu, czyli grzebanie w savegame'ach i czynności pokrewne, ale w końcu nie samymi cyferkami człowiek żyje...

Korzystanie z dostępnych kodów (cheatów)

Najprostszą metodą oszukiwania (albo pomagania sobie, jak kto woli) w grze jest korzystanie z publikowanych w gazetach i w Internecie kodów. Są one czasami pozostałością po betatestingu - pomagają twórcom, którzy np. po otrzymaniu raportu o błędzie na trzecim poziomie nie muszą przechodzić gry od początku, tylko wklepują odpowiedni kod. Najczęściej jednak kody wprowadzane są specjalnie i ujawniane celowo w wybranym przez twórców momencie, aby np. przedłużyć zainteresowanie grą albo pomóc graczom, którzy nie mogą sobie poradzić z trudniejszymi poziomami.

Kody nie zawsze służą do ułatwiania gry. Czasami mamy do czynienia z dowcipami programistów (np. pojawiający się tu i ówdzie tryb „wielkich głów") albo „ulepszeniami" (np. odwrócenie tras w wyścigach samochodowych).

W niektórych grach kody nie zostały zaimplementowane. Często też, jeśli żaden gracz nie odkryje ich wcześniej (co zazwyczaj bardzo trudno zrobić), na pełną listę kodów trzeba poczekać. Zresztą nikt nam nie zagwarantuje, że dostaniemy akurat taki kod, jakiego potrzebujemy...

Korzystanie z gotowego edytora

Jeśli nie znajdziemy pożądanych kodów, możemy poszukać napisanego przez kogoś edytora, który modyfikuje savegame'y, pliki .EXE lub inne, wchodzące w skład gry.

Niestety, dobre edytory pojawiają się rzadko; ich tworzenie wymaga pewnych umiejętności programistycznych (o tym później). Należy też pamiętać, że edytory nie pomogą we wszystkim - trudno np. za ich pomocą zlikwidować ubytek energii (chociaż dla odmiany często można podnieść jej stan początkowy).

Oczywiście, tak jak w poprzednim przypadku, może się zdarzyć, że w edytorze nie będzie tego, co jest nam akurat potrzebne. Możemy się wtedy skontaktować z autorem (przez e-mail) i poprosić go o ewentualną zmianę - zadziwiająco często się to udaje!

Czasami edytor ma za duże rozmiary, co jest wadą, gdy musimy go ściągnąć z Internetu. Jeśli twórca korzysta z gotowych okienkowych bibliotek, a potem dołącza je do archiwum (np. słynne VBRUN*.*) i tworzy wersję instalacyjną, wtedy edytor może nawet przekroczyć 1-2 MB.

Korzystanie z gotowego trainera

Jeśli nie znajdziecie odpowiedniego edytora, proponuję poszukać trainerów. Stały się ostatnio popularne, dzięki temu, że powstały półautomatyczne narzędzia do ich tworzenia (np. Magic Trainer Creator). Wcześniej trainery pod Windows 95 były praktycznie niedostępne. Ekspansja tych programów i połączonych z nimi narzędzi (także edytorów) rozpoczęła się w dużej mierze dzięki grze Diablo - różnego rodzaju „utilsów" do jej przerabiania jest w sieci kilkadziesiąt.

Niestety, trainery z reguły są mniej przejrzyste niż edytory. Autor chełpliwie pisze „+50 trainer" - co oznacza, że program modyfikuje aż 50 parametrów. Jednak często ponad połowa z nich jest tak słabo opisana, że nie da się ich wykorzystać. Ten brak klarowności cechuje szczególnie trainery tworzone przy użyciu automatów (np. wspomnianego MTC) i produkowane taśmowo przez różne grupy hackerskie.

Na dodatek po zaaplikowaniu grze patcha lub update'u trainer zazwyczaj przestaje działać. Przyczyną są zmiany w kodzie gry, w wyniku których odpowiednie wartości znajdują się w nowych miejscach. Czasami - ale dużo rzadziej - zdarza się to także przy edytorach, gdy np. po zastosowaniu patcha zmienia się struktura pliku .EXE (np. w X-Wing vs. TIE Fighter) lub nawet samego savegame'a (Fallout 2).

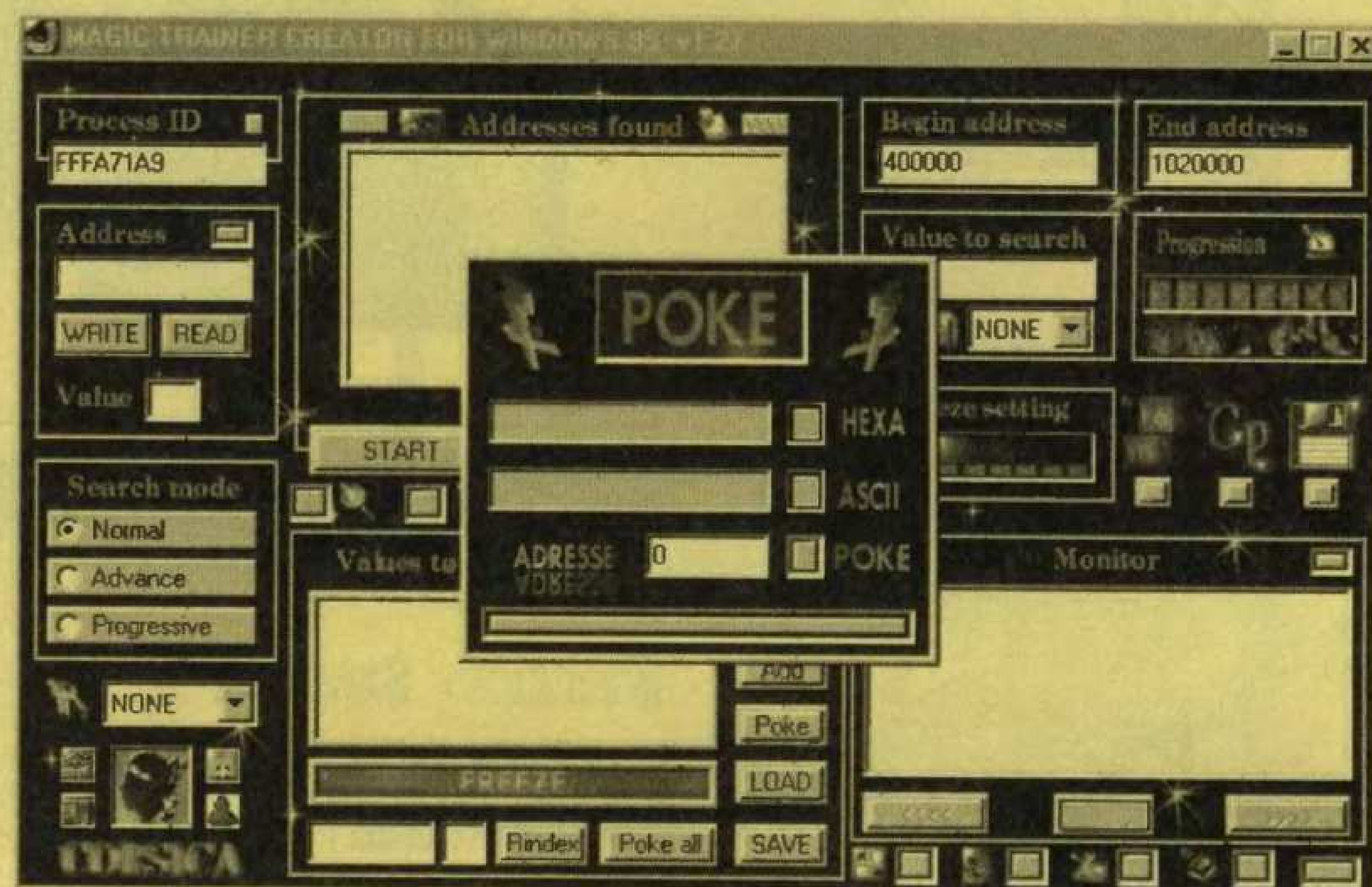
Czasami trainery są niepotrzebnie „rozdmuchane" (np. stworzone za pomocą MTC zajmują ponad 300 kB, a powinny być dziesięć razy mniejsze) i mogą nie zawierać takich ułatwień, jakich sobie życzymy.

Korzystanie z gotowych danych (tablic)

Kolejną, nieco trudniejszą metodą jest ściągnięcie gotowych, przygotowanych przez kogoś danych (zwanych tablicami) do uniwersalnego edytora lub trainera.

Spośród edytorów szczególnie popularny jest **UGE** (Universal Game Editor) - to dziwne, gdyż jest dość stary (1993 rok), jeszcze pod DOS i z niezbyt przyjaznym interfejsem. UGE obsługuje pliki o rozszerzeniu .MDL - warto to zapamiętać, gdyż tablice są często rozpowszechniane bez dodatkowych informacji.

Lepiej jest z uniwersalnymi trainerami - praktycznie wszystkie obsługują tablice (chociaż, niestety, każdy w innym formacie). Najpopularniejszy chyba jest **Magic Trainer Creator**.

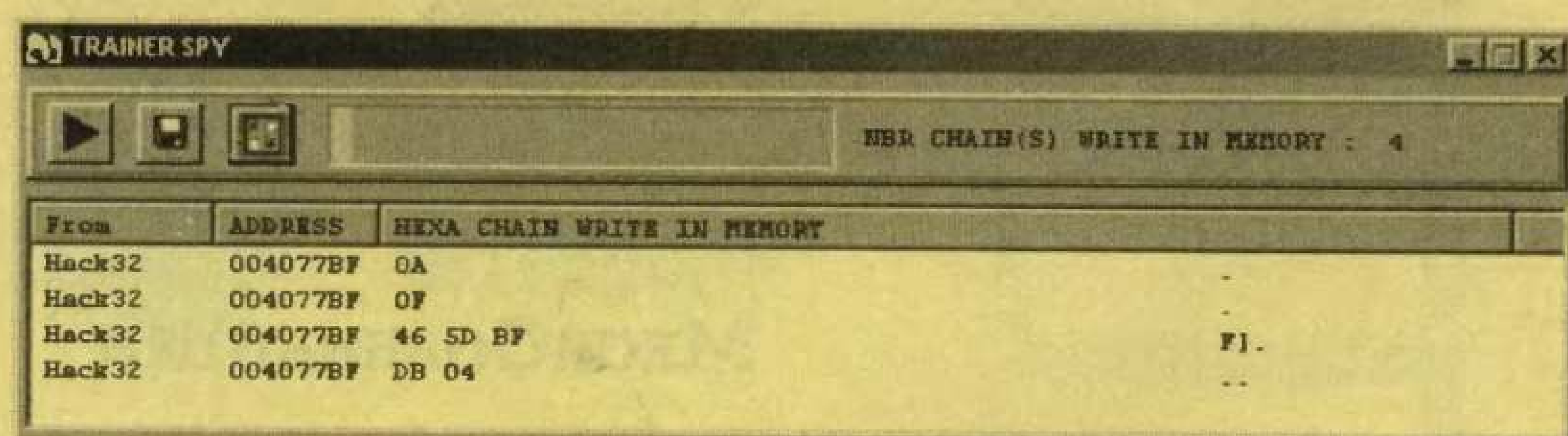


Gdy mamy już odpowiedni program i załadowaną do niego tablicę, nie różni się to zbytnio od wczytania gotowego trainera/edytora. Zyskujemy jednak trochę nowych możliwości: możemy pobawić się cyferkami, zmieniać pewne zależności itp., itd. - mamy już wpływ (chociaż niewielki) na zmieniane przez program dane.

Korzystanie z uniwersalnego trainera

Następnym stopniem wtajemniczenia, gdy wszystkie poprzednie metody zawiodą, powinno być skorzystanie z uniwersalnego trainera. Używanie programu tego typu jest w miarę proste, jeśli zna się procedurę (przedstawianą już kilka razy na łamach DDT, a zazwyczaj opisywaną w pliku README trainera).

Czasami - mimo przestrzegania reguł gry - uniwersalny trainer zawodzi. Nie należy się od razu poddawać; programów tego typu jest wiele i tam, gdzie jednemu się nie uda, drugi może zadziałać znakomicie. Kilka najciekawszych uniwersalnych trainerów prezentowałem na łamach DDT, nie powinniście więc mieć problemów z zebraniem kompletu - tym bardziej że większość znajdziecie na naszym CD w zestawie Gambler Pack.



Inną możliwością - jeżeli mamy już jakiś trainer, ale nie taki, jaki sobie wymarzyliśmy - jest zastosowanie opisywanego ostatnio programu **Trainer Spy** (lub podobnego), aby zorientować się w rozmieszczeniu niektórych danych w pamięci... To może zaoszczędzić sporo pracy. Po co szukać adresów, jeśli ktoś już je znalazł?

Jeżeli uniwersalny trainer ma takie możliwości, można od razu pomóc innym graczom - zapisać tablicę albo nawet stworzyć konkretny trainer (plik .EXE) i rozpowszechnić w Internecie.

* * *

Za miesiąc dokończenie, czyli bardziej zaawansowane metody pomagania sobie w grze - jeżeli wszystkie podane w tym miesiącu zawiodą...

Marcin Wichary
(mwichary@gambler.com.pl)



GILDIA RPG

Znów niemal cała Gildia o Baldur's Gate. No cóż, cały czas ta gra budzi emocje. Zastanawiam się, dlaczego do Gildii piszą głównie ci z Was, którzy postanowili wylać swe żale. Czyżby niewielu polubiło tę grę?

ADOM

Nie ma ostatnio żadnych ciekawych gier RPG. Powstają jedynie jakieś gnioty. Nudne i głupie, lecz drogie produkcje. Gra, która mnie naprawdę wciągnęła to Diablo/Hellfire (miałem nawet maga na 47 poziomie doświadczenia), ale nawet ona mi się znudziła. Znalazłem na szczęście nową grę pod tytułem ADOM, czyli Ancient Domains of Mystery. Jest tu masa przedmiotów, potworów, miejsc do zwiedzenia. Gram w nią już od roku i jeszcze mi się nie znudziła. Ten program znajduje się na krążku Gamblera 8/98. Jeżeli szukasz ciekawego RPG, to koniecznie zagraj (oczywiście, bez kopiowania save'ów, bo to psuje całą zabawę). Rady dla grających znajdują się na stronie http://friko.sos.com.pl/~maniack/m1.htm

BuBeK (maniack@friko.internet.pl)

Baldur's Gate

I. Kłania się początkujący wielbiciel RPG i zaawansowany polskiej fantastyki. Pozwalam sobie na kolejne podejście do zagadnienia Baldur's Gate, tym razem pewnie nieco bardziej wyważone (skończyłem grę). Kilka luźnych refleksji:

Po pierwsze, uważam, że Interplay postąpił nie fair, ustalając limit możliwych do zdobycia XP i nie zaznaczając tego wyraźnie w instrukcji. [...] Wiedząc, że mogę zebrać tylko określoną liczbę punktów doświadczenia, mógłbym inaczej poprowadzić rozgrywkę. Począwszy od kreacji postaci. Na przykład o wiele mniej korzystny, niż by się wydawało, jest wybór człowieka jako postaci głównej. Ja sam kierowałem się tu głównie tym, że ludzie „mogą należeć do dowolnej klasy i osiągnąć w niej nieograniczony poziom" (instrukcja, strona 84). Mógłbym również mniej dbać o okazje do zbierania XP, „wypróbować" większą liczbę NPC-ów. Ale wyraźne zaznaczenie tego w instrukcji nie pozostałoby zapewne bez echa i gra mogłaby zostać odpowiednio niżej oceniona przez ewentualnego nabywcę jeszcze przed zakupem. Inna sprawa, to przyczyny, dla których twórcy gry wybrali akurat taki sposób „wyważenia" rozgrywki. Jedynym powodem uzasadniającym tak brutalną ingerencję w podstawy RPG wydaje się chęć sprawienia, żeby gra nie stała się zbyt łatwa. Chcę wierzyć, że nie były to lenistwo i brak szacunku dla graczy. Wszyscy wiemy, że równowagę można utrzymać w inny sposób - patrz na przykład mój ulubiony Fallout 2 czy nawet pogardzane przez ortodoksów Diablo. Niestety, muszę powtórzyć tu znamienną opinię Sturma: powyżej pewnego poziomu (dokładnie 89 000 XP dla postaci single class) Baldur's Gate staje się niczym innym, jak przygodówką. Tym bardziej to przykre, że musiałem grać w tej konwencji 2 ostatnie rozdziały gry.

Po drugie, moim zdaniem skandalem jest proponowanie przez firmę oficjalnego „expansion set", który pozwala podnieść umiejętności bohaterów raptem o 1 poziom (chyba że jest się złodziejem). Od twórców Fallouta oczekiwałem systemu kompletnego, przemyślanego, spójnego - ci zaś prosto w oczy mówią z uśmiechem, że „owszem, będą nowe czary, ale głównie rzucane przez NPC na gracza, a nie odwrotnie" (patrz www.interplay.com). Coś mi się zdaje, że nie kupię „Tales of the Sword Coast".

Po trzecie, kilka słów na temat samej materii gry. Nie da się ukryć, że na początku rozgrywki umiejętności złodziejskie stanowią bardzo ważny czynnik, pozwalający drużynie utrzymać się w znośnej kondycji. Widać tu jednak kolejną niespójność systemu: owszem, złodziej nie może być praworządny dobry, ale jak to możliwe, że kogoś takiego w grupie toleruje paladyn? Pozwolę sobie pominąć wspomnianą już wcześniej kwestię, że prowadząc paladyna, teoretycznie można zostać rzeźnikiem. Inna sprawa - kolega, błądząc po Nashkel, wyrżnął całą „policję" (chyba nie byli chaotyczni źli?), a jego reputacja pozostała nietknięta. Kto zatem jest „niewinny" i skąd mogę to wiedzieć? Czy zdrowy rozsądek powinien zostać zastąpiony zasadą „mordujemy testowo, a potem się zobaczy"? Chęć dobrego wyposażenia drużyny i poznania co ciekawszych elementów świata gry wymusza na graczu postępowanie w stylu, który nie daje się opisać inaczej niż „chaotyczny zły". Czyli: mam gdzieś zasady i robię tylko to, co mi się opłaca (czasem opłaca się być dobrym). I znów nasuwa się porównanie z Falloutem. Tam wygląda to o wiele klarowniej, a poza tym nie ma konieczności deklarowania charakteru postaci (który w BG w zasadzie niczego nie wnosi, mimo że w papierowej wersji stanowi niebagatelny element rozgrywki). Wygląda na to, że twórcy gry nie potrafili przenieść świata AD&D do komputera i, próbując ratować resztki jego spójności, poszli po linii najmniejszego oporu.

Jeszcze inna sprawa, to pewien kosmetyczny szczegół dotyczący interakcji z NPC - po produkcji lansowanej jako RPG wszech czasów można było oczekiwać, że system questów będzie skonstruowany w miarę logicznie. Niestety, quest log (przepraszam, dziennik) z uporem maniaka w najmniej odpowiednich miejscach wypisuje mi informacje dotyczące questów zamkniętych wieki temu (pomijam formę i treść wpisów; moje prowadzone równolegle, ręcznie, lakoniczne notatki były o wiele bardziej przydatne). Utrudnia to orientację, a przecież program mógłby śledzić przebieg rozgrywki i modyfikować reakcję NPC zależnie od tego, jakie questy są już skończone. Czasem zresztą tak jest, ale większość NPC papla, ile wlezie. [...]

Po czwarte, choć muszę przyznać, że BG zapewniła mi ładnych kilka godzin niezłej rozrywki (tydzień urlopu zleciał nie wiem kiedy), to coś mi się wydaje, że „replayability" ma na bardzo niskim poziomie. Nic tu nie pomoże skonstruowanie nowego bohatera [...] - wygląda podobnie. Z utęsknieniem zatem wyglądam Diablo 2 i ewentualnie Fallout 3, mając jednocześnie nadzieję, że sequel BG, o którym przebąkuje Interplay, zostanie przez sławetnych „developerów" lepiej przemyślany. Nadal też rozglądam się za RPG z prawdziwego zdarzenia, osadzonym w realiach fantasy.

Mithrandir (mbieniek@friko6.onet.pl)

W systemie AD&D paladyn może dopuszczać się czynów niezgodnych z kodeksem honorowym, ale tylko wtedy, kiedy jest przekonany, że jego postępowanie (lub wstrzymanie się od działania) służy idei uniwersalnego Dobra. Oczywiście, zawsze będzie cierpiał i miał moralne rozterki. W BG jednak mamy do czynienia z dziwnym zwyczajem. Wyobraźmy sobie prawdziwą sesję role-playing. Mistrz Gry informuje grupę: „przy drodze spokojnie stoją sobie halfling i człowiek. Rozmawiają, ale kiedy do nich podchodzisz, zaczynają Ci się uważnie przyglądać. Kiedy wdasz się z nimi w pogawędkę, dowiesz się, że zmierzają do kopalni Nashkell i chętnie przyjęliby Cię do swojej kompanii. Poza tym wręczają Ci prezent w postaci leczniczej mikstury". A po tej informacji grupa, w skład której wchodzi paladyn, ochoczo zabija obu podróżnych. Jak skończyłaby się taka akcja w czasie prawdziwej sesji, możecie się tylko domyślać (zależy to od surowości Mistrza Gry), a jak kończy się w BG? Oto paladyn okrada ciała zabitych, dostaje nagrodę w postaci punktów doświadczenia i odchodzi, nucąc pod nosem Bogurodzicę. A dlaczego to wszystko? Oto dlatego, że obie postacie miały charakter „zły". Tyle tylko, że ani gracz, ani bohaterowie nie mieli prawa o tym wiedzieć!

II. Po przeczytaniu listu Sturma (G 5/99) byłem nieco oburzony, ale już mi przeszło. Najpierw dlaczego BG mi się podoba:

1. Jest po polsku, a lokalizacja jest rewelacyjna. Jak ktoś się nie zgadza, to niech idzie w diabły.
2. Opiera się na AD&D. Nie twierdzę, że inne systemy fabularnych gier RPG są do bani, ale z komputerowym AD&D miałem najwięcej do czynienia (głównie dzięki niegdysiejszej działalności firmy SSI) i po rozpoczęciu przygody w świecie Wrót poczułem się jak na starych śmieciach. Wreszcie wszystkie elementy charakterystyki gracza mają wpływ na rozgrywkę (i to wpływ widoczny). Pamiętasz pewnie, jak narzekałeś na EoB-y, że określa się jakieś charyzmy, charaktery itp. postaci, które to parametry były sobie a mrówkom... Teraz mają znaczenie i bardzo dobrze się stało, że programistom z Bioware udało się jakoś je wykorzystać. Jest ciekawiej.
3. Ładna grafika i efekty dźwiękowe. Pewnie, że program nie zawiera jakichś fajerwerków graficznych, ale pytanie: po co miałyby się w nim znajdować? Grafika ma być funkcjonalna, a nie efekciarska. To ostatnie można sobie pooglądać w dowolnych demkach.

Jak każda gra, tak i Wrota Baldura mają wady. Pokrótce:

1. Szkoda że twórcy uparli się, żeby ograniczyć maksymalną liczbę punktów doświadczenia do blisko 90 tysięcy. W dodatku do gry granica ta ma być podniesiona do około 120 tysięcy [a dokładniej do 161 000 - red.]. Ale czemu ogranicza się rozwój postaci do tak sztywno ustalonej granicy? Czyżby twórcy obawiali się, że zbyt „napakowana" drużyna mogłaby nie znaleźć godnego siebie przeciwnika?
2. Reputacja i charyzma lidera drużyny wpływa na reakcję NPC-ów. Czyż nie? To dlaczego wygląda to często tak: klikamy na NPC-a i słyszymy: „Och, ach, bohaterowie, jak miło was widzieć. Toż to zaszczyt wielki..." A potem czytamy wypowiedź tegoż samego NPC-a: „Odp... się ode mnie, nie mam czasu gadać z takim szczurzym pomiotem...". Gdyby mój heros nie był paladynem, to aż chciałoby się takiego dwulicowca zetrzeć na miazgę. Przy następnej grze wybiorę postać neutralną lub złą i im pokażę...

Moim zdaniem Wrota to bardzo dobra gra, która zasługuje na wysokie noty (ma się rozumieć w granicach rozsądku) oraz godna polecenia wszystkim miłośnikom role-playing, zwłaszcza tych opartych na AD&D.

Arek „Arky" Kriszpin (arky@friko.onet.pl; http://friko.onet.pl/bb/arky)

Ogłoszenie

Zapraszamy w odwiedziny do siedziby naszego bractwa: Masters of Burning Souls. Każdy Nekromanta lub Sorcerer żądny krwawej walki powinien wstąpić w nasze szeregi, aby siać śmierć i zniszczenie, przepełniając serca swoich wrogów trwogą.

Nazwa: Masters of Burning Souls
Adres: http://free.ngo.pl/bs/
E-mail: razi@friko5.onet.pl
Nubarus (nubarus@zone.pl)

Obrońcy Wrót Baldura, piszcie! Ja naprawdę opublikuję Wasze listy, choćby po to, żeby mieć ten figowy listek na biodrach. Ale przecież sam nie będę pisał peanów na cześć BG, skoro Wam się nie chce.

st. arcymag sztabowy Erectus Magnificus



Motto:
Siła przed prawem
Maximilian Heinrich von Schwerin

W tym miesiącu stała się rzecz niewiarygodna! Żaden z publikowanych listów nie dotyczy StarCrafta! Koncentrujemy się za to na Heroes of Might & Magic III. Zapraszam wszystkich do wspólnej zabawy: zastanówcie się, co chcielibyście zobaczyć w następnych częściach tej gry, jakie zmiany twórcy mogliby wprowadzić, aby urozmaicić i uprzyjemnić zabawę. Najciekawsze listy, oczywiście, opublikujemy. W tym miesiącu pierwsza próba skonkretyzowania marzeń, dokonana przez Pyra.

Zauważyliście zapewne, że chociaż obiecywałem, znowu nie ma konkursu. No cóż, wszystkiemu są winne braki kadrowe. Oficerowie odpowiedzialni za konkursy obecnie zajmują się konsumpcją soków zbożowo-chmielowych, podrywaniem pięknych dziewcząt oraz wylegiwaniem się na plaży. Gdy tylko wrócą (co może potrwać, ponieważ wymienione zajęcia sprawiają im ogromną przyjemność), zaraz zabiorą się do pracy.

Heroes of Might & Magic III

I. Chciałbym się dowiedzieć, od kiedy to do jednostek piątego poziomu zaliczają się Archmagi i Silver Pegasi? Z mojej skromnej wiedzy wynika, że w Tower na piątym poziomie znajdują się Master Genies, a w Rampart - Dendroid Soldiers (a Minotaur Kings i tak są lepsi). Poza tym z Twojej odpowiedzi na mój list wynika, jakobym chwalił Magogi, a nie Efreet Sultans. Zmieniając temat: widzę tyle opinii pochwalnych dla Castle, że chciałbym powiedzieć, iż ma on najgorszą chyba jednostkę piątego poziomu, czyli Zealotów. O wiele bardziej od nich cenię Archmagów z czwartego poziomu Tower. Tak samo szybcy, mają podobną liczbę HP, bardzo przydatną zdolność i zadają tylko troszkę mniej obrażeń! Korzystając z okazji, chciałbym zaproponować ranking najlepszych (zdaniem czytelników) jednostek z każdego poziomu. Moje typowania wyglądają tak:

Poziom 1: Centaur Captains
Poziom 2: Harpy Hags
Poziom 3: Evil Eyes
Poziom 4: Archmagi
Poziom 5: Minotaur Kings
Poziom 6: Efreet Sultans
Poziom 7: Archangels

Naczelny Warlock Polski,
dowódca brygady „Minotaur Kings" - Renocen

To prawda, trochę się zaplątałem z tymi jednostkami czwartego i piątego poziomu. Wszystko dlatego, że leże Dendroidów na najwyższym poziomie trudności zwykle powstaje szybciej niż leże Pegazów. Niestety, do mojej odpowiedzi na Twój list wkradł się błąd: zamiast Efreet Sultans, stoi jak byk Magogi. Oczywiście, przede wszystkim staram się eliminować te pierwsze, bo te drugie są mniej groźne.

No dobrze, teraz mój ranking. Nie uwzględniam w nim kosztów powołania jednostki - gdybym to zrobił, klasyfikacja wyglądałaby pewnie inaczej.

1. Centaur Captains
2. Harpy Hags
3. Royal Griffins
4. Archmagi
5. Thunderbirds
6. Naga Queens
7. Archangels (choć możliwość uderzenia jednocześnie w dwie jednostki Czarnymi Smokami jest jednak kusząca).

A jak by wyglądał ranking najsłabszych jednostek?

II. Chciałbym napisać, że popełniłeś błąd w opisie HoM&M III, bowiem Dendroidy to jednostki 5. poziomu (a nie czwartego). Teraz w porównaniu ze swoimi konkurentami z innych miast nie wypadają tak doskonale. Przy równej liczbie jednostek przegrywają prawie ze wszystkimi! Jednak (oprócz oplątania korzeniami) mają drugą ważną zaletę, a mianowicie przyrost 8 na tydzień (u pozostałych 6). Po 4 tygodniach rozgniatają już nawet Mighty Gorgons. Dopiero to czyni z nich najlepszą jednostkę 5. poziomu. Druga uwaga: najlepszą jednostką w grze są Archanioły, a nie jakieś tam Czarne Smoki (phi! odporność na czary ma swoje wady, bo nie można zastosować zaklęć wspomagających). Dla mnie Czarne Smoki są dopiero czwarte z kolei. Jedynym godnym przeciwnikiem dla Archangela jest Ancient Behemoth (zmniejsza o 80% obronę wroga!). Nie rozumiem jednego: dlaczego Smok Duch jest tak cienki, a kosztuje tak drogo (przydałby się chociaż przyrost 3 na tydzień). Jeśli chodzi o 6. poziom, najlepsze są Naga Queens i Dread Knights, a najsłabsze Wyverny (mają 70 HP, czyli tyle, ile Mighty Gorgons i Cyklopy). Zgadzam się z Tobą, jeśli chodzi o wygląd jednostek. Z tym nie jest dobrze. Na przykład Grand Elves wcale nie przypominają elfów, a raczej rycerzy zakutych w zbroje. Z drugiej części najbardziej podobały mi się Feniksy (podobno mają być w dodatku do trójki!). Pola bitwy robią na mnie duże wrażenie i nie wiem, dlaczego Ci się nie podobają.

Misiek (mjed@rzeszow.cc)

Błąd z Dendroidami wytłumaczyłem już w odpowiedzi na poprzedni list. Natomiast dziwi mnie Twoja zła opinia o Czarnych Smokach. To naprawdę znakomite jednostki, a szybkością i możliwością atakowania dwóch wrogów jednocześnie z pewnością przewyższają Behemothy. Miałem pretensje nie tyle do wyglądu jednostek (można się przyzwyczaić), co do map. Są bardzo sztampowe, autorzy nie napracowali się przy nich.

III. Heroes of Might & Magic to moja ulubiona seria gier, z niecierpliwością czekam więc na expansion pack do trójki. W kilku punktach podam swoje oczekiwania względem Armageddon's Blade. Punkty 0-4 odnoszą się do expansion packa, a punkty od 5 w górę raczej do czwartej części gry.

0 - słyszałem, że ze względu na protesty graczy z całego świata odwołano umieszczenie w dodatku miasta Forge (miasto rodem z SF, bohaterowie: Cyborg, Technik, potwory: Cyberzombie, Minotaury z wyrzutniami rakiet) - to źle!
1 - zamiast tego w grze ma się znaleźć Elemental Town (miasto żywiołów), gdzie mają powstawać między innymi Feniksy - to dobrze!
2 - możliwe, że Forge będzie dostępne w patchu do dodatku - to wyśmienicie!
3 - jeśli wprowadzone zostanie Forge, to przydałaby się nowa grupa czarów czy też „programów";
4 - mam nadzieję, że powrócą jednostki z HoM&M II, np. Feniksy, Sprite'y, Nomadowie, Rogues, Dziki, Halflingi, Mumie itp. Ucieszyłbym się chyba nawet z powrotu Chłopów, tylko musieliby zostać „dopaleni";
5 - można by dodać kilka nigdy wcześniej nie widzianych ras fantasy, na przykład olbrzymie pająki albo mrówy (mogłoby być całe miasto-rój), syreny (kolejny pomysł - morskie miasto), chochliki (mogłyby np. wykradać artefakty), czerwie (poruszałyby się pod ziemią i byłyby niewidzialne dla wroga);
6 - żądam zwiększenia znaczenia czarów bitewnych! Można również dodać zaklęcia z kanonów Światła i Ciemności, tak jak jest w M&M VII;
7 - na polach walki mogłyby się znajdować „death zones", czyli niebezpieczne miejsca (jeziora lawy, kolce w ścianie, walący się strop, na statkach oddziały mogłyby wpadać do morza);
8 - powinna powstać opcja ostrzału miast (katapulty), armii (balisty) i statków (armaty) bez wdawania się w bitwę. Wyglądałoby to tak: bohater rozbija obóz niedaleko wrogiego miasta i rozpoczyna ostrzał. Bohater z miasta musiałby odpowiedzieć siłą (strzelcy lub szarża);
9 - nie dajmy się zwariować grafice 3D. Nie może być mowy o żadnej wirującej kamerze czy innych nowomodnych bajerach. Niech to będą po prostu ładnie wygenerowane postacie, wojska, lokacje oraz trójwymiarowe tereny walk;
10 - powinna być możliwość samodzielnego ustawiania miast w wybranym miejscu. Budowle, które stawiamy w mieście, powinny być też widoczne na ekranie podróżnym, a w ten sposób doświadczony gracz mógłby od razu ocenić stopień rozbudowy miasta;
11 - na wybrzeżach powinny być umiejscowione porty, między którymi kursowałyby barki zabierające żołnierzy za opłatą;
12 - w miastach powinni żyć także normalni ludzie/elfy/diabły/ożywieńcy (niepotrzebne skreślić). W końcu miasta to nie tylko warownie. O ludność trzeba by dbać, dostarczać jej pożywienia, bronić jej (w przeciwnym razie mógłby wybuchnąć bunt);
13 - w ostateczności do walki mogliby stanąć sami bohaterowie (używając zdobytych artefaktów). Fizycznie uczestniczyliby oni w walce (a nie tylko przyglądali się i rzucali czary), a zabicie ich na samym początku bitwy miałoby tragiczne skutki.

Pyro the Archangel

Poruszyłeś bardzo ciekawy temat! Mam nadzieję, że mój apel do innych Czytelników poskutkuje i dostaniemy następne interesujące listy o oczekiwaniach wobec dodatku do „Hirołsów" i czwartej części. Podobnie jak Ty bardzo żałuję, że w Armageddon's Blade nie znajdzie się Forge. Seria M&M zawsze była połączeniem fantasy i science fiction, więc nie byłoby tu żadnej nowości ani żadnego dysonansu. Miasto Żywiołów jest pomysłem słabiutkim. O wiele ciekawsze byłoby stworzenie miasta-roju, czy miasta podwodnego, o których piszesz. Jeszcze ciekawiej byłoby, gdyby rój rządził się innymi prawami niż pozostałe warownie. A dlaczego nie mogłoby powstać miasto, które nie posiadałoby żadnych nadnaturalnych stworów, ale dysponowałoby silnymi, dobrze wyekwipowanymi jednostkami ludzkimi (czyli taki Castle, ale bez Gryfów, Zealotów i Archaniołów)?

Rola czarów zadających obrażenia rzeczywiście powinna zostać zwiększona, a jednostki i bohaterowie mogliby zyskać dodatkową cechę Odporność na Magię. Death Zones, o których piszesz, to rozwinięcie takich choćby min otaczających Tower. Pomysł też bardzo fajny i na pewno uczyniłby bitwę ciekawszą.

Od dawna myślałem, jak byłoby miło, gdyby gracz mógł budować własne zamki. Oczywiście, aby nie przesadzić, musiałoby to być zadanie trudne. Na przykład w każdym zamku można byłoby tworzyć jednostki Budowniczych, a im więcej tych jednostek pracowałoby przy budowie, tym szybciej powstawałaby warownia. Natomiast nie wiem, czy dobrym pomysłem byłoby wprowadzenie elementów handlowych i społecznych, takich jak dbanie o ludność państwa. W serii HoM&M wątki ekonomiczne zawsze były uproszczone, gracz powinien skoncentrować się na problemach militarnych. Taka zmiana mogłaby się zwolennikom gry nie spodobać.

Z całą pewnością należy coś zrobić z magią. Pomysł z Gildią Magów, w której zaklęcia dobierane są losowo, chyba by się nie sprawdził. O wiele bardziej podoba mi się system zastosowany w Master of Magic czy Lords of Magic, gdzie potrzebne czary po prostu się wynajdywało. W HoM&M IV mogłoby wyglądać to tak: budujemy gildię określonego kanonu (cztery do wyboru), a wynalezienie konkretnego zaklęcia kosztuje nas ileś tam złota i surowców. Wtedy gracz nie dostawałby mnóstwa niepotrzebnych zaklęć, a wynajdował to, co chce. Zauważcie, że na 4. i 5. poziomie są czary bardzo przydatne na polu bitwy, a są też niemal bezużyteczne - nigdy nie wiadomo, które z nich otrzymamy po kosztownej wszak rozbudowie gildii.

Myth II

Od pewnego czasu mam szczęście grać w Myth II w Internecie. Dla tych, którzy grają lub chcieliby zacząć, garść informacji. Pierwszym krokiem jest zalogowanie się do serwera Bungie.net (w instrukcji wyjaśnione jest, jak się zarejestrować). Od tego momentu zaczyna się prawdziwa zabawa. Myth II jest znakomitą grą w trybie single, ale pazurki pokazuje tak naprawdę dopiero w trybie multiplayer. Bungie.net udostępnia dwa rodzaje rozgrywek: punktowaną (gdzie Twoje wyniki mają wpływ na miejsce w rankingu graczy Bungie.net) i zwykłą (Twoje wyczyny nie podlegają ocenie). Przygodę z Myth II radzę zacząć od drugiej z wymienionych opcji.

W trybie punktowanym każdy gracz ma ikonkę informującą o jego pozycji w rankingu. Na początku będzie to mały sztylecik, który w miarę zdobywania punktów zmieni się w miecz, topór, wiele tarcz i koron, a może nawet przeistoczy się w jedyną na świecie Kometę, która śni się niejednemu po nocach. Dostępnych jest kilkanaście typów gier, a najpopularniejsze to Last Man on the Hill, Body Count, Flag Rally. Za każdą wygraną grę otrzymujemy punkty. W przypadku przegranej tracimy je. Liczba traconych punktów zależy od klasy przeciwnika, z którym graliśmy. Im niższa jest jego pozycja w rankingu, tym więcej tracimy. Co miesiąc resetuje się statystyki z trzech rodzajów rozgrywek. Jeśli więc zdobywaliśmy punkty głównie w jednym trybie rozgrywek (np. Body Count), to gdy Bungie zresetuje statystyki BC, możemy obudzić się z ręką w nocniku. Dlatego jeśli zależy Wam na pozycji w rankingu, warto wypróbować różne rodzaje potyczek. Wtedy resetowanie nie wpłynie znacząco na Wasze wyniki. Jeśli zależy Wam głównie na wygrywaniu, warto zapoznać się dokładniej z jedną, maksymalnie dwiema mapami (najlepiej ćwicząc różne rodzaje rozgrywek w trybie unranked). Dzięki temu zwiększycie swe szanse na wygraną (lepsza znajomość mapy, taktyki itp.). Tak właśnie postępuje większość graczy. Ja na przykład specjalizuję się w grze na mapie Gimble in the Wabe, co oczywiście nie znaczy, że zawsze wygrywam. Warto pamiętać o zasadach panujących na Bungie.net. Kiedy wchodzicie do czyjejś gry, przywitajcie się, po skończonej grze (nawet jeśli przegraliście) napiszcie: gg (good game). Generalnie panuje zasada: „Szanuj innych, a będziesz szanowany".

A teraz kilka porad, które pozwolą Wam przeżyć (głównie na mapie Gimble in the Wabe):

1. Łucznicy to znakomite oddziały. Musisz na nich szczególnie uważać. Nigdy nie wyrywaj się łucznikami do przodu bez ochrony, jeśli nie jesteś absolutnie pewien, że nic im nie grozi. Do likwidacji wrogich łuczników używaj płonących strzał.
2. Myrkridian Giant to potwór, którego nie pokonasz, jeśli nie posiadasz odpowiednika po swojej stronie (dotyczy głównie mapy Raid on the Plains). Pamiętaj, że potrafi miotać pociskami (klawisz T).
3. Warlocks to jednostka, która w rękach doświadczonego gracza potrafi dokonać prawdziwych spustoszeń. Jest jedna mapa (If I had a trow), na której zwycięstwo zależy właśnie od umiejętnego wykorzystania Warlocków.
4. Znakomitymi jednostkami są Myrkridia, Heron Guards, Berserkers. To właśnie te jednostki powinny stanowić trzon Twych sił (oczywiście, tylko na tych mapach, na których występują).
5. Wykorzystuj rzeźbę terenu. W Myth II ma ona kapitalne znaczenie.
6. Pamiętaj, że Wighty i Thralle można schować pod wodą. Przydaje się to zwłaszcza na mapie Dead Man's Float.

Body Count:
Mój sposób na zwycięstwo (Gimble in the Wabe): 2 Dwarfy, 6 łuczników, 8 Stygian Knights, 3 Warriors. Po rozpoczęciu gry trzeba od razu udać się na wzgórze i tam czekać na wroga. Łucznicy likwidują wszelkie jednostki dalekiego zasięgu (pamiętaj o płonących strzałach), Dwarfy przeznacz do masakrowania Stygianów, Warriorsów, Thralli itp. Pamiętaj, że Stygian Knights są odporni na strzały (także płonące), świetnie więc nadają się do likwidacji łuczników - o ile w pobliżu nie ma innych oddziałów, szczególnie Dwarfów, bo SK są bardzo podatni na koktajle Mołotowa.

Last man on the hill:
Ta taktyka sprawdza się na większości map. Do rozgrywki przystąp z jak największą ilością mięsa armatniego (sztywniaki, Warriors, Myrkridia, Mauls itp.). Poczekaj, aż do końca gry zostanie około minuty i rusz swoimi wojskami pod flagę.

King of the hill:
Tu zabawa polega na tym, że ten, kto najdłużej utrzyma się przy fladze, wygrywa. Na początku rozgrywki postaraj się jak najszybciej dotrzeć do flagi (do tego celu warto wybrać najszybszą jednostkę, np. Ghola). Potem wystarczy pilnować, aby w pobliżu flagi stale przebywała choć jedna Twoja jednostka.

Jeśli ktoś chce się dowiedzieć czegoś więcej na temat trybu multiplayer w Myth II, to niech odwiedzi jedną z tych stron: strategie.valhalla.com.pl/myth2 (jedyna profesjonalna polska strona o Myth II, niestety już nie aktualizowana) lub townhall.clanplaid.net. A najświeższe informacje uzyskacie na Bungie.net.

Na koniec - pozdrowienia dla Calanotha (jedynego Polaka, którego udało mi się spotkać na Bungie.net) oraz dla Kobayashiego, Japończyka, który świetnie mówi po polsku (matka Polka). Spotkałem go w dość zabawnych okolicznościach. Pewnego razu na jednym z kanałów kilku Skandynawów kłóciło się po szwedzku. Kiedy moje prośby o używanie angielskiego, jako przyjętego standardu komunikowania się na Bungie.net, nie przyniosły rezultatów, nawymyślałem im w moim języku ojczystym. Jakież było moje zdziwienie, kiedy Kobayashi zwrócił mi grzecznie uwagę na niestosowne słownictwo. Właśnie dla takich sytuacji warto grać w Myth II w sieci.

Skavargg

Warhammer: Dark Omen

Jeszcze niedawno z uwagą czytałem EKG, lecz ostatnio, jak widzę nagłówki „StarCraft" i „StarCraft vs. Total Annihilation", robi mi się niedobrze. W końcu, ile można pisać o wyższości jednego tytułu nad drugim albo tym, która rasa jest najlepsza. Postanowiłem napisać o czymś innym, a konkretnie o Warhammer: Dark Omen i pewnie dlatego, że nie będę rozwodził się nad SC ani Totalem, nie wydrukujecie tego.

Ale do rzeczy. Do Dark Omena wprowadza nas ładne intro, potem już tylko klikamy: nowa kampania, kolejny filmik i zaczynamy walkę. Po pierwszych kilku bitwach ujawnia się podstawowa wada gry, czyli zbyt wysoki poziom trudności. Autorzy przesadzili z wydzielaniem kasy, więc po kilku(nastu) próbach przejścia misji chce się zrobić to, co na pewnej reklamie [CZYLI?! - gen. B.]. Ale po pewnym czasie wraca się do Dark Omena. Cieszy mnie podobieństwo świata gry do naszego. Mamy więc mroźny Kislev z carycą, Bretonię z dziewiczymi lasami i Stefanem napadającym na podróżnych. Poza tym fajny jest pomysł z pokazywaniem twarzy dowódców i odnoszeniem przez nich ran, a także to, że do każdej bitwy trzeba stosować inną taktykę. Ciekawa fabuła powoduje, że mimo trudności chce się grać i wygrać! Za to autorzy spaprali kilka dosyć ważnych rzeczy: nie ma stopniowania poziomu trudności, co przy jego wyśrubowaniu jest karygodne, oddziałowi możemy kazać uciekać, lecz nie możemy kazać opuścić pola bitwy, nie zawsze możemy kazać jednostce iść tam, gdzie chcemy. Czemu, u licha, nie da się wyłączyć przesuwania mapy przy użyciu prawego klawisza myszy? Głosy większości dowódców są identyczne, oddziały czasami z niewiadomych powodów nie wykonują rozkazów. Ale według mnie gra, mimo błędów, zasługuje na uwagę.

Jędrek „golab" Krupiński (jedrekk@friko4.onet.pl)

Przypominam raz jeszcze o nadsyłaniu materiałów na temat: „Jakie zmiany chciałbym zobaczyć w serii HoM&M?". Po raz ostatni zamieszczamy ankietę na najlepsze miasto w tej grze. Kto nie wypełnił, ma jeszcze szansę. Wyniki będą, jak podliczę wszystkie głosy, zapewne więc w numerze grudniowym.

generalissimus Bócevau w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów

Ankieta Heroes of Might & Magic III (GAMBLER 10/99)

Ulubione miasto (lub miasta - można podać dwa):

....

....



Niech żyje polska myśl taktyczna!!!

Nareszcie mogę opublikować owoce Waszych przemyśleń na temat trzeciej części Championship Managera. Mam nadzieję, że do końca roku uda się nam zgromadzić tyle materiałów, aby wystarczyło na kilkudziesięciostronicowy poradnik. Wprawdzie na świecie pojawiło się już takie cudeńko w języku angielskim („CM3 Strategy Guide" wydawnictwa Prima Development możecie nabyć za około 16 funtów,czyli blisko 100 złotych, w brytyjskim oddziale księgarni internetowej Amazon - www.amazon.co.uk), ale Polacy nie gęsi i w CM3 równie dobrze grają.

Zapraszam wszystkich fanów Championshipa do nadsyłania swoich taktyk (wraz z opisem) zwykłą pocztą pod adresem redakcji Gamblera (ul. Stępińska 22/30, 00-739 Warszawa, z dopiskiem KSG) lub przez email (kristoff@gambler.com.pl). Wasze porady znajdą się również na stronie Ligi Championship Managerów - www.cm3.org.pl.

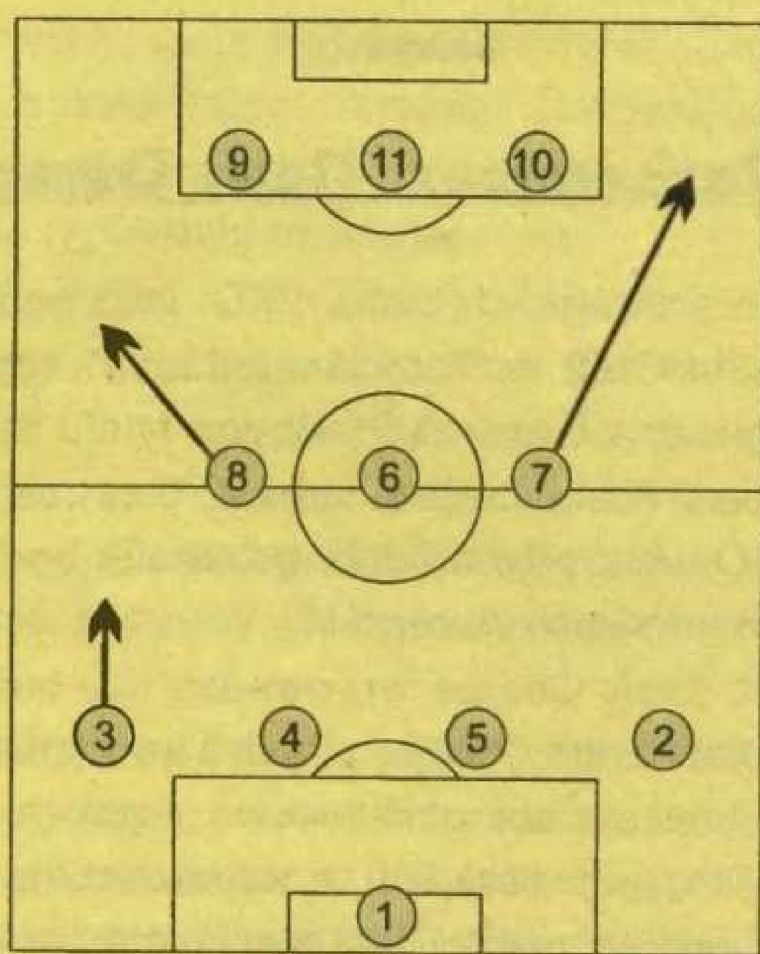
Kristoff (kristoff@gambler.com.pl)

PS Jeżeli chcecie, aby szczegółowe rozwiązania taktyczne pozostały Waszą i tylko Waszą tajemnicą, zaznaczcie to w liście. Nie umieszczę wtedy nadesłanych przez Was plików na krążku Gamblera.

Liga Managerów

Taktyka zwycięstwa nr 1: Championship Manager 3

Masz problemy z osiąganiem dobrych wyników? Grozi Ci „eksmisja" z menedżerskiego stołka? Uważasz, że Twoja drużyna mogłaby grać efektywniej? Jeśli tak, powinieneś przeczytać ten artykuł.



Taktyka „NORMAL X"

Na rysunku przedstawiłem skuteczną taktykę przetestowaną w różnych warunkach. Oto jej krótki opis i lista zawodników, którzy pasują do jej koncepcji.

1. Bramkarz - idealny golkiper powinien mieć wysokie współczynniki Handling i Reflex.
   a. Dla potentatów: Chilavert, Buffon.
   b. Dla średniaków: Given, Bizzarri (mocno polecam).
   c. Dla słabeuszy (np. z DIV3): Carini, Mortensen.
2. Prawy obrońca - w mojej taktyce ma za zadanie opiekować się najgroźniejszym napastnikiem przeciwnika. Nie angażuje się w akcje ofensywne (wyłączone Forward Runs) i broni pola karnego przy stałych fragmentach w ataku. Ważne umiejętności: Marking, Tackling, Positioning i Strength.
   a. Panucci, J. Zanetti.
   b. Mendieta, Solano.
   c. Pat van den Hauwe, Chris Hope.
3. Lewy obrońca - jedna z kluczowych pozycji w mojej taktyce. Ma za zadanie przeprowadzać akcje oskrzydlające, groźnie dośrodkowywać i w ogóle siać popłoch w liniach obrony. Umiejętności: Dribbling, Acceleration, Crossing, Pace.
   Włączone Forward Runs i Run With Ball.
   a. Roberto Carlos, Blomqvist, Jarni.
   b. Salihamidzic, Sorin, S.Campbell.
   c. Paddy Atkinson, Archibald.
4. Lewy środkowy obrońca - ma za zadanie ubezpieczać tyły i nie ruszać się spod własnej bramki (wyłączone Forward Runs i Run With Ball). Umiejętności: Marking, Tackling, Heading, Influence (musi budzić zaufanie). Dobrze jak jest lewonożny. Najlepszy na kapitana.
   a. Santi, Stam.
   b. Karanka, Placente.
   c. Ostembor (polecam, ma 13 lat!!!)
5. Prawy środkowy obrońca - włącza się do akcji ofensywnych (Forward Runs, lecz bez Run With Ball) i wbiega na pole karne przy kornerach. Włączone Long Shots. Umiejętności: Marking, Tackling, Shooting i Heading.
   a. F. De Boer, Dion Dublin.
   b. R. Ferdinand, Lundekvam.
   c. Jardler.
6. Środkowy pomocnik - kluczowa postać drużyny, jej mózg i serce. Ma włączone Forward Runs i Run With Ball, Long Shoots. Od niego powinieneś zacząć budowę drużyny. Umiejętności: Passing, Shooting, Crossing, Creativity, Pace, Flair, Set Pieces, Technique (uff!). Powinien egzekwować rzuty rożne, wolne i karniaki.
   a. Marcelo Gallardo (wg mnie najlepszy zawodnik w grze w porównaniu z ceną), Beckham.
   b. Le Tissier, Hagi, J. Cole (16 lat).
   c. Breslan, Maradona, Mikael Dorsin (wielki talent - niezależnie od klubu powinniście go nabyć).
7. Prawy pomocnik - odpowiedzialny za „szarpanie" lewą stroną. Włączone Forward Runs i Run With Ball. Umiejętności: Pace, Acceleration, Dribbling, Passing, Crossing, Technique. Powinien mieć pozycję AM/RC.
   a. Totti, Veron.
   b. Zambrotta, Nakata.
   c. Brodie, A.Russell.
8. Lewy pomocnik - bardzo ważna postać, odpowiedzialny za czarną robotę. Ma za zadanie asekurować lewego obrońcę, przechwytywać podania, odciążać playmakera i kryć głównego rozgrywającego przeciwników (ewentualnie, jeśli np. przeciwnicy grają Long Passes, kryje drugiego napastnika). Włączone Forward Runs, wyłączone Run With Ball, przy ofensywnych rzutach rożnych zostaje w obronie. Jako jedyny zawodnik stosuje presing. Umiejętności: Marking, Tackling, Positioning, Strenght, Stamina i Determination. Powinien mieć pozycję DM/LC.
   a. Luis Enrique.
   b. Bowyer, Cambiasso (wg mnie najlepszy defensywny pomocnik w całej grze i stosunkowo niedrogi), Stephen Glass.
   c. Cawthorn, Noteman.
9. Lewy napastnik - obowiązkowo lewonożny, ma za zadanie dogrywać piłki do środkowego napastnika. Wyłączone Long Shoots. Umiejętności: Creativity, Passing, Shooting.
   a. Owen, Fowler, Claudio Lopez.
   b. Makaay, Trzeciak.
   c. Kyd, G.Bull.
10. Prawy napastnik - wszystko jak nr 9, tylko prawonożny.
    a. Morientes, Kluivert.
    b. Cuellar, Vennegoor of Hesselink.
    c. Rowbotham, Hateley (polecam!; ma wysoki Potential Ability, jest też doskonałym coachem).
11. Środkowy napastnik - wiadomo, od czego jest. Powinien być typem sępa i egzekutora. Włączone Forward Runs, wyłączone Run With Ball i Long Shoots. Umiejętności: Shooting, Off the Ball, Strength, Heading, najlepiej gdy jest obunożny.
    a. Etxeberria, Jardel.
    b. Robbie Keane (supertalent i egzekutor pierwsza klasa), Kaviedes.
    c. Norbury, Kuhi.

Główną zaletą „NORMAL X" jest gra trzema napastnikami. Komputer zazwyczaj stosuje taktyki z 3 lub 4 obrońcami i kryje tylko dwóch Twoich napastników (w tym wypadku 9 i 10). Możesz to wykorzystać, nakazując „dziewiątce" i „dziesiątce" zgrywać piłkę do środka (Direct, Pass To Centre). Jeżeli okaże się, że do „jedenastki" nie dochodzi zbyt wiele podań, możesz spróbować dorysować „dziewiątce" i „dziesiątce" strzałki na boki i włączyć im Run With Ball. Uważaj! Ustawieniem „NORMAL X" trudno grać przeciwko 5 obrońcom (co jednak u komputera zdarza się rzadko).

Troszkę problemów nastręcza również gra na wyjeździe przeciwko drużynom teoretycznie dużo lepszym. Warto wtedy spróbować ograniczyć zapędy lewego obrońcy lub ewentualnie dać zawodnikowi nr 6 Hold Up Ball. Często skutkuje cofnięcie środkowego napastnika na pozycję atakującego pomocnika i dorysowanie strzałki do przodu. Jeżeli obrońca przeciwnika dostanie czerwoną kartkę, każ swoim napastnikom biegać z piłką (Run With Ball).

W moim ustawieniu nie powinno się stosować presingu (oprócz „ósemki) i pułapek ofsajdowych. Napastnicy powinni być zwolnieni od krycia. Tackling powinien być ustawiony na Hard (grozi to kartkami, lecz jest bardzo skuteczne, gdyż przerywa wiele groźnych akcji w zarodku). Nie powinieneś też wystawiać do meczu zawodnika ze współczynnikiem Condition poniżej 80. Gdy mecz dobiega końca, a Ty przegrywasz, spróbuj dać dłuższą strzałkę dla „trójki" i krótką strzałkę dla „piątki".

Na koniec parę słów o sztabie szkoleniowym.

Dobrymi trenerami są Svenson i Hateley, na asystenta managera szczególnie nadaje się Aragones, a najlepszy scout (wysokie judging) to Klinsmann.

Jeżeli nie masz kasy na transfery, spróbuj następującego sposobu (działa bardzo rzadko, ale raz mi się udało): oferuj przeciwnikom całą zapłatę za transfer dopiero po występach zawodnika w kadrze (raz tak kupiłem jakiegoś 33-letniego Anglika, oferując zapłatę całych 200 tys. dopiero po jego 20 występach w reprezentacji). Jeżeli podpisujesz kontrakt z młodym zawodnikiem, daj mu Squad Status: Hot Prospect - będzie chciał mniej kasy. Jeżeli próbujesz podpisać kontrakt z zawodnikiem, a on nie chce - zaproponuj mu inny Squad Status, może wtedy będzie bardziej skory do rozmowy. Korzystaj też z dobrodziejstw prawa Bosmana, choćby po to, aby zarobić dodatkowy grosz.

Taktyka „NORMAL X" była testowana w klubach:

a. Barcelona (Szaja), Real Madrid, Liverpool
b. Southampton, Sunderland
c. Scarborough, Exeter City (Skullder)

Dziękuję moim kolegom: Szai (który praktycznie wymyślił podwaliny „Normal X" i odkrył Gallardo) i Skullderowi (za pomoc w dopracowaniu taktyki i w znalezieniu odpowiednich zawodników).

Dominik Migasiewicz (jasonx@polbox.com)

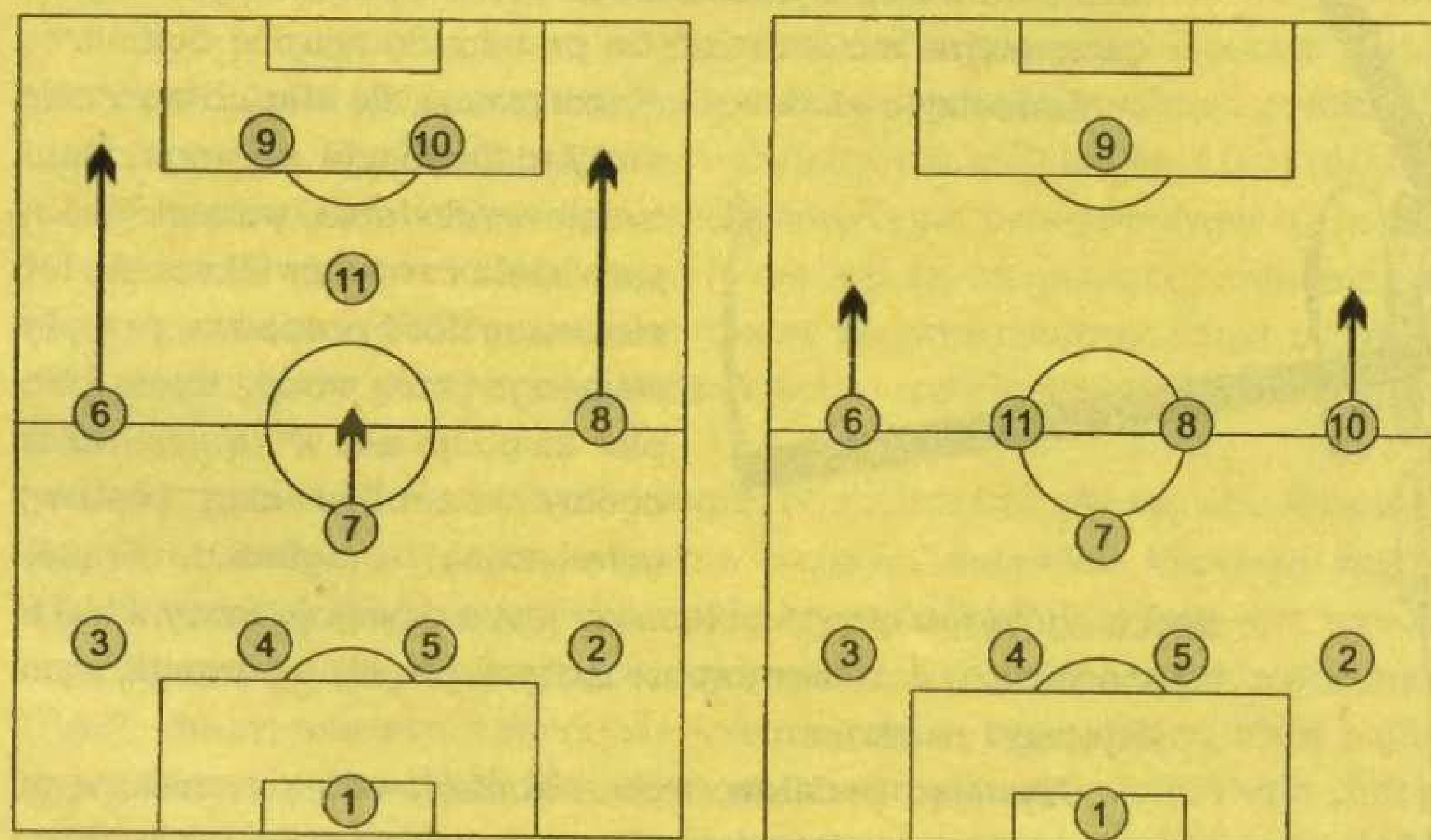
Taktyka zwycięstwa nr 2: Championship Manager 3

W końcu udało mi się oderwać od CM3, uff. Wciąga jak odkurzacz :-). Po raz kolejny okazało się, że lepiej wydawać gry rzadko, ale dopracowane, niż szybko robione gnioty z milionem bugów [co do liczby bugów, to CM3 wersja 3.02 raczej nie jest wzorem do naśladowania - Kristoff].

CM3 to według mnie gra roku, a kto wie, czy nie wszech czasów. Dlaczego? Przede wszystkim ze względu na jego złożoność i bogactwo. Jaka inna gra nawet po kilku miesiącach kryje przed Wami mnóstwo tajemnic i ciągle zaskakuje? Dzisiaj, na przykład, spadłem z krzesła, kiedy mój napastnik po nie uznanej bramce POPCHNĄŁ sędziego (napisane dużymi literami i dlatego spadłem :-). Dostał 90 dni dyskwalifikacji. REWELACJA! Dobrze, że w końcu TRZEBA mieć inne taktyki gry u siebie i na wyjeździe. Nowość w managerach - w innych rządziłem, grając cały czas tak samo.

CM3 to gra znakomita, bo trudna. W zasadzie dopiero za trzecim podejściem udało mi się co nieco osiągnąć. Z Evertonem i Valencią się nie udało, ale Romą powoli rządzę.

Poniżej przedstawiam moje taktyki, dzięki którym przez cztery sezony zajmowałem miejsce w pierwszej czwórce Serie A i występowałem czterokrotnie w finale europejskiego pucharu.



Oto mój podstawowy skład, gdy gram w domu:

1. G. Buffon - GK
2. Michel Salgado - DR
3. Zago - DC
4. M. Djetou - DC (M. Materazzi)
5. P. Wome - DL
6. V. Sommese - AMR
7. L. Di Biaggio - DMC
8. B. Zenden - AML (R. Muzzi)
9. F. Totti - AMC
10. Victor - SC (Amoroso)
11. FJ Perreira - SC

Na wyjeździe gram jednym napastnikiem, drugiego zastępuje E. Di Francesco (MC).

Wszystkich zainteresowanych wymianą doświadczeń z USM2, USM98, CM2 i CM3 zapraszam do mailowania.

Robert R91 Olejarczyk (r91on@kki.net.pl)

Jak grać, żeby awansować

Na początek krótka historia moich pierwszych kroków w CM3.

Oczywiście, jak tylko CM3 wpadł w moje łapki, na pierwszy ogień poszedł Manchester United. Po drobnych korektach w składzie, w pierwszym sezonie przegrałem w lidze zaledwie cztery mecze, w drugim dwa. Jak widać praca w klubie, który bez problemów rozkłada wszystkich na łopatki, nie okazała się wielkim wyzwaniem, postanowiłem więc poprowadzić klub z CONFERENCE.

Mój wybór padł na Hareford. Budżet transferowy tego klubu wynosi 2 tysiące funtów. Pierwszą rzeczą, jaką zrobiłem, było „przesianie" zawodników, w wyniku czego do pierwszego meczu w sezonie przystąpiłem z 3 graczami z pierwotnego składu. W ciągu miesiąca zakontraktowałem 16 zawodników ze średnią wieku 18 lat. Uważam, że właśnie tacy mają największą szansę odnieść sukces w V lidze.

W pierwszym sezonie zająłem 7. miejsce. W drugim sezonie dokupiłem jeszcze 5 nastolatków, ale tym razem tylko na te pozycje, na których nie miałem dublerów. Zakupy przyniosły sukces - bez większych problemów (po zdobyciu 106 punktów) zająłem pierwsze miejsce i wywalczyłem awans do THIRD DIVISION. Obecnie zajmuję w niej pierwsze miejsce jako beniaminek i na 8 kolejek przed końcem nic nie zapowiada, żebym nie awansował wyżej. Gra w tak małym klubie daje bardzo dużą satysfakcję. Szczególnie, że na wszystkie te transfery, o których wspominałem, nie wydałem ani grosza. W dodatku udało mi się uzyskać od zarządu opinię DELIGHTED, czego nigdy nie doświadczyłem, prowadząc MU.

A teraz parę uwag o tym, jak grać, żeby awansować:

- Sprowadzaj do klubu tylko młodych piłkarzy (poniżej 20 roku życia). Szukaj ich w rezerwach klubów z PREMIERSHIP, ale kontrakty podpisuj z nimi dopiero, jak zostaną z nich wyrzuceni. Miękną wtedy bardzo przy negocjacjach (udało mi się podpisać kontrakt z rezerwowym MU na 275 funtów tygodniowo, dwa dni po tym jak skończył mu się kontrakt - parametry miał o dwie klasy lepsze od pozostałych).
- Nie wypożyczaj zawodników z innych klubów, lepiej dać pograć swojej młodzieży. A poza tym po jednym sezonie zazwyczaj opuszczają Twoją drużynę, pozostawiając dziurę w składzie.
- Podpisuj bardzo długie kontrakty, pozwoli to na spokojne wyszkolenie 16-latka i sprzedanie go po sześciu, siedmiu latach z dużym zyskiem.
- Uważaj na klauzulę Release Fee. Jeżeli nie wynegocjujesz tam wystarczająco dużej sumy, może się okazać, że podkupią Ci zawodnika wartego 1 milion funtów za 250 tysięcy.
- Postaraj się o trenerów, którzy dobrze współpracują z młodzieżą, zapewni to bardzo szybki rozwój drużyny.
- Musisz mieć co najmniej dwóch zawodników na jedną pozycję. W V lidze są miesiące, w których gra się co 3, 5 dni. Po takiej serii 16-latek ledwo trzyma się na nogach, a do tego plaga kontuzji i żółtych kartek skutecznie utrudnia walkę o awans (pamiętaj, w V lidze tylko jedna drużyna awansuje).
- Nie przejmuj się kiepskim stanem finansowym Twojego klubu. Jeżeli będziesz dobrze grał, co jakiś czas właściciele dorzucą trochę pieniędzy do kasy, co pozwoli pokryć wydatki oraz uniknąć sprzedaży najwartościowszych zawodników.
- Zawodnicy, którzy nie łapią się do pierwszego składu, mogą grać w rezerwach. Lepsze to, niż kiszenie 25 zawodników w pierwszym składzie.
- Moja taktyka to 4-4-2 z silnymi skrzydłowymi oraz zmiksowanymi podaniami. Przy tak młodym składzie nie gram na spalone, raczej wolę narazić się na większą liczbę żółtych kartek (Hard Tackling).

To by było na tyle. Odezwę się, gdy Hareford zostanie mistrzem Anglii.

Potis (potis@kki.net.pl)

PS Pamiętajcie! Każdego można pokonać, nawet drużynę z PREMIERSHIP.



No i co, biedni lotnicy? Szkoła się zaczęła, rok akademicki za pasem, a ja mam ciągle wakacje. Nie tak dawno wróciłem z Mazur, gdzie, oprócz żeglowania po wszelkich jeziorach, dzielnie reprezentowałem Aeroklub w zawodach w szybkim piciu piwa. Zdobyłem pierwszą nagrodę w konkursie organizowanym przez jeden z najlepszych browarów. Kryptoreklamy nie będzie, bo dali mi tylko koszulkę i czapkę, a nie beczkę piwa.

Trwają intensywne przygotowania do turnieju Su-27, który zamierzamy rozegrać na Gambleriadzie. To znaczy - chodzimy i załatwiamy nagrody najwyższej jakości i w dużych ilościach. Wysyłajcie więc demka, przyjmujemy je do 15 października (decyduje data nadejścia przesyłki do redakcji). Osoby wysyłające demka pod koniec terminu proszone są o podanie telefonów kontaktowych. Misje można znaleźć na serwerze FTP Wydawnictwa Lupus: ftp.lupus.pl/upload/gambler/su27 oraz na aktualnym krążku. Powodzenia.

Teraz czas na rozwiązanie wakacyjnego konkursu Gamblera.

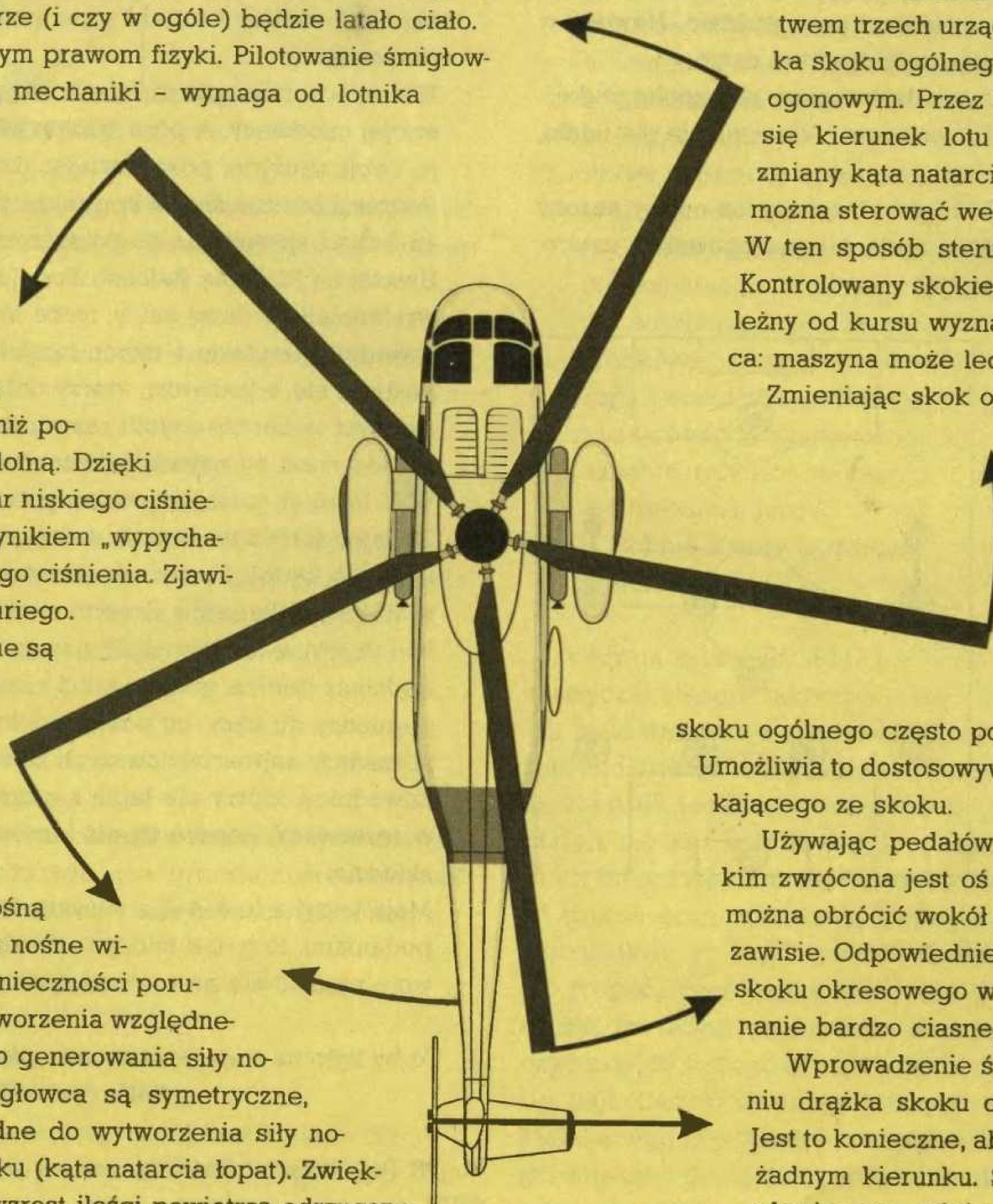
1. Northrop P-61 Black Widow. Pytanie stosunkowo proste, nie było błędnych odpowiedzi.
2. IAI Dagger, produkowany na wzór Mirage III.
3. W F-14 Fleet Defender nad Morzem Północnym można napotkać smoka. Takiego ładnego, zielonego z czerwonymi skrzydłami.
4. Birds of Prey.

Konkurs okazał się trudniejszy, niż myślałem. A może to Wam się nie chciało ruszyć szarych komórek, rozleniwionych piwem, słońcem i pięknymi widokami? Pewnym wytłumaczeniem może też być niewielki staż większości graczy - mogli nie zetknąć się z grami wymienionymi w pytaniach 3 i 4. Czas na rozdanie nagród. **Mirosław Zagórny** z Wrocławia, autor najlepszych odpowiedzi, nagrodzony zostanie grą **Fighter Squadron**. Drugie miejsce zdobył **Aleksander Kłósek** z Poznania - otrzyma on **F-16 Agressor**. Zwycięzcom gratuluję. Chciałbym zwrócić Waszą uwagę na fakt, że rozdaliśmy 2 razy (!) więcej nagród, niż zapowiadaliśmy przy ogłaszaniu konkursu. Chcieliśmy w ten sposób docenić autorów najlepszych odpowiedzi w tym naprawdę trudnym konkursie.

Wykład Nightmana o śmigłowcach - cz. 2

Na każde ciało poruszające się w powietrzu działają cztery podstawowe siły. Są to: grawitacja (ściągająca obiekt w dół), siła nośna (unosząca obiekt do góry), ciąg (zapewniający ruch w poziomie) i opór (przeciwstawiający się ciągowi). Siły te decydują, jak dobrze (i czy w ogóle) będzie latało ciało.

Loty wiropłatów podlegają znanym prawom fizyki. Pilotowanie śmigłowca - będące samo w sobie lekcją mechaniki - wymaga od lotnika zdolności jednoczesnego kontrolowania wszystkich czynników wpływających na lot maszyny.



I śmigłowce, i klasyczne samoloty uzyskują siłę nośną dzięki względnemu ruchowi płatów w powietrzu. Płat jest tak ukształtowany, że powietrze opływające jego górną powierzchnię porusza się szybciej niż powietrze opływające powierzchnię dolną. Dzięki temu powyżej płata tworzy się obszar niskiego ciśnienia. Powstawanie siły nośnej jest wynikiem „wypychania" płata w górę, do obszaru niskiego ciśnienia. Zjawisko to nazywane jest efektem Venturiego.

Konwencjonalne płatowce zależne są od względnego ruchu powietrza wokół nieruchomych skrzydeł. Poruszanie się samolotu do przodu umożliwia wytworzenie siły nośnej, niezbędnej do uniesienia maszyny w powietrze.

Śmigłowce uzyskują całą siłę nośną i ciąg z łopat wirnika. Powierzchnie nośne wiropłata obracają się, nie ma więc konieczności poruszania całego śmigłowca w celu wytworzenia względnego ruchu powietrza, niezbędnego do generowania siły nośnej. Ponieważ łopaty wirnika śmigłowca są symetryczne, zróżnicowanie powierzchni, niezbędne do wytworzenia siły nośnej, uzyskuje się przez zmianę skoku (kąta natarcia łopat). Zwiększenie wychylenia łopat powoduje wzrost ilości powietrza odrzucanego w dół przez wirnik śmigłowca oraz zwiększa siłę nośną. Przechylenie płaszczyzny wirowania łopat porusza maszynę w poziomie.

Jednym z efektów obracania się łopat wirnika śmigłowca wokół osi jest zjawisko nierównomierności rozkładu siły nośnej. Różna prędkość względna powietrza opływającego łopaty w pobliżu osi obrotu i przy ich końcówkach powoduje, że poruszające się szybciej końce łopat wytwarzają większą siłę nośną. Skutkiem nierównomiernego rozkładu siły nośnej jest wyginanie się końcówek łopat do góry.

Gdy śmigłowiec porusza się do przodu, ta strona wirnika, po której łopaty przemieszczają się naprzód, ma większą prędkość względną, a strona przeciwna - mniejszą. Wynikającą stąd asymetrię rozkładu siły nośnej zaobserwował po raz pierwszy Juan de la Cierva w latach 20., podczas prac nad rozwojem wiatrakowca. Efekt ten - o ile nie zostanie skompensowany przez ciągłą zmianę kąta natarcia łopat - powoduje tendencję wiropłatów do pochylania się na bok.

Na obracające się łopaty wirnika śmigłowca działa siła zwana momentem obrotowym. W maszynach jednowirnikowych moment powoduje obracanie się śmigłowca w kierunku przeciwnym do ruchu wirnika. Przeciwdziała temu śmigło ogonowe, ciągnące w kierunku przeciwnym do momentu. Wirniki śmigłowców dwuwirnikowych poruszają się w przeciwnych kierunkach i ich momenty się znoszą. Zmieniając skok łopat wirnika ogonowego, można obracać śmigłowiec wokół osi pionowej, gdy znajduje się w zawisie.

Maksymalną prędkość lotu wszystkich wiropłatów ograniczają dwa czynniki: przeciągnięcie łopat i ściśliwość powietrza. Przeciągnięcie łopat związane jest z prędkością śmigłowca. Gdy maszyna przyspiesza ruch do przodu, wirnik przechyla się, zwiększając ciąg. Podczas takiego manewru kąt natarcia (kąt łopaty w stosunku do kierunku lotu) łopat powracających wzrasta. Przekroczenie przez śmigłowiec prędkości maksymalnej powoduje osiągnięcie krytycznego kąta natarcia łopat. Objawia się to oderwaniem opływu na łopatach powracających i zmniejszeniem siły nośnej. Ściśliwość powietrza limituje prędkość łopat nacierających. Kiedy prędkość względna łopat nacierających przekroczy prędkość dźwięku, wytworzy się przed nimi fala uderzeniowa. Warstwa sprężonego w ten sposób powietrza zwiększa opór łopat i ogólnie zmniejsza siłę nośną.

Śmigłowce konstruowane są w oparciu o cztery podstawowe typy układów wirników: klasyczny, podłużny, poprzeczny i przeciwbieżny. Najbardziej rozpowszechniony układ klasyczny tworzą: jeden wirnik nośny nad kadłubem i małe śmigło ogonowe, kompensujące moment obrotowy pochodzący od głównego wirnika. Drugim, często spotkanym układem, jest dwuwirnikowy układ podłużny, w którym dwa wirniki, jeden z przodu, a drugi z tyłu kadłuba, obracając się w przeciwnych kierunkach, wzajemnie kompensują moment obrotowy.

Sterowanie śmigłowcem odbywa się za pośrednictwem trzech urządzeń: drążka skoku okresowego, drążka skoku ogólnego oraz pedałów sterujących wirnikiem ogonowym. Przez zmiany skoku okresowego kontroluje się kierunek lotu i wychylenie śmigłowca. Regulując zmiany kąta natarcia łopat w zależności od ich położenia, można sterować wektorem ciągu uzyskiwanego z wirnika. W ten sposób steruje się prędkością i kierunkiem lotu. Kontrolowany skokiem okresowym kierunek lotu jest niezależny od kursu wyznaczanego przez oś podłużną śmigłowca: maszyna może lecieć do przodu, do tyłu i w bok.

Zmieniając skok ogólny, kontroluje się siłę nośną i ciąg wirnika. Dokonuje się tego, zmieniając wychylenie wszystkich łopat, dzięki czemu zwiększa się lub zmniejsza ilość powietrza, przepływającego przez wirnik. Kiedy wiropłat znajduje się w zawisie, skok ogólny kontroluje ciąg pionowy (siłę nośną) śmigłowca. Drążek skoku ogólnego często połączony jest z dźwignią mocy silnika. Umożliwia to dostosowywanie mocy do zapotrzebowania, wynikającego ze skoku.

Używając pedałów, można kontrolować kierunek, w jakim zwrócona jest oś podłużna śmigłowca. Za ich pomocą można obrócić wokół osi wirnika maszynę znajdującą się w zawisie. Odpowiednie skoordynowanie pedałów z drążkiem skoku okresowego w locie do przodu umożliwia też wykonanie bardzo ciasnego zakrętu.

Wprowadzenie śmigłowca w zawis polega na ustawieniu drążka skoku okresowego w położeniu neutralnym. Jest to konieczne, aby maszyna nie nabierała prędkości w żadnym kierunku. Skokiem ogólnym utrzymuje się śmigłowiec na stałej wysokości, a pedałami kontroluje się

kierunek. Ponieważ powietrze jest środowiskiem zmiennym, konieczna jest stała korekta parametrów lotu, mająca na celu utrzymanie się w zawisie. Na śmigłowiec znajdujący się w zawisie lub powolnym locie nisko nad ziemią działa zjawisko zwane wpływem ziemi. Powietrze odrzucane przez wirnik w dół nie może się szybko rozproszyć i zostaje sprężone między śmigłowcem a ziemią. Tworząca się poduszka powietrzna zwiększa wydajność silników i wirnika maszyny.

Przejście z zawisu do normalnego lotu wymaga przesunięcia drążka sterowania okresowego do przodu i zwiększenia skoku ogólnego. Wraz ze wzrostem skoku ogólnego zwiększa się siła nośna, generowana przez wirnik. Pochylenie wirnika (wraz z całym śmigłowcem) do przodu wytwarza ciąg. Gdy śmigłowiec przechodzi z zawisu do lotu poziomego, zaczyna opadać w kierunku ziemi. Wiąże się to z zanikaniem poduszki powietrznej oraz z zamianą części siły nośnej na ciąg. Jednak po nabraniu przez maszynę pewnego pędu, pojawia się dodatkowa siła nośna, spowodowana szybszym ruchem powietrza wokół łopat. Siła ta wzrasta w miarę zwiększania prędkości postępowej. Po przekroczeniu przez śmigłowiec określonej prędkości dodatkowa siła nośna jest równoważona przez inne czynniki.

Prędkość śmigłowca, znajdującego się w locie poziomym po prostej, kontroluje się przede wszystkim dźwignią sterowania okresowego, natomiast za pomocą skoku ogólnego utrzymuje się wysokość lotu. Podczas wznoszenia lub opadania prędkość śmigłowca utrzymuje się sterowaniem okresowym, a skokiem ogólnym zwiększa się lub zmniejsza wymaganą siłę nośną oraz moc silników. Ponieważ manewr ten może spowodować zmianę momentu śmigłowca, trzeba używać pedałów sterowych do stałego kompensowania momentu reakcyjnego.

Start śmigłowca obejmuje dwa manewry - wejście w zawis oraz wznoszenie połączone z rozpędzaniem. Zwiększając moc i skok ogólny, unosi się maszynę pionowo do góry, a następnie - popychając drążek skoku okresowego do przodu i gwałtownie zwiększając skok ogólny - rozpędza się śmigłowiec i wznosi na wymaganą wysokość. Jeżeli jest to możliwe, start śmigłowca powinien odbywać się pod wiatr, aby przeciwdziałać znoszeniu podczas startu. Lądowanie śmigłowca polega na zniżaniu się w locie po prostej nad lądowisko i stopniowym opadaniu w zawisie na ziemię. Nie można dopuścić do poziomego znoszenia śmigłowca podczas przyziemienia, gdyż może się przechylić. Równie ważne jest delikatne sterowanie skokiem ogólnym, ponieważ zbyt gwałtowne przyziemienie jest niebezpieczne.

Pilot Nightman

Jeśli chodzi o śmigłowce, to na razie tyle. Teraz kolej na list miesiąca. Dotyczy on JSF. Autor, oczywiście, dostaje „Żółtego Tygrysa".

Jestem posiadaczem Joint Strike Fightera, więc pewnie się domyślacie, o czym będę pisał. Na wstępie chciałbym tylko powiedzieć, że Aeroklub to strzał w dziesiątkę (a może to zmienimy na: „w silnik" albo „w łeb pilota"?). „Niebo dla każdego", zresztą też. Mimo iż nie mam komputera w sieci (tej dużej, jak to się nazywało? ;-), pogrywam sobie czasami w WarBirds. Mam pewne zastrzeżenia do modelu lotu - jest trochę za bardzo... hmmm... wyostrzony. Niektórymi maszynami nie da się w ogóle latać, np. P-47 Thunderbolt. Niezła siła ognia, ale o walce kołowej nie ma mowy. [Spróbuj walki pionowej, czyli Energy Fight - red.] I moglibyście wrzucić jakąś maszynkę na CD. Dużo to nie zajmuje.

No, a teraz przejdźmy do Joint Strike Fightera. Grywalność jest DUŻA, satysfakcja z przejścia też, a jak porównacie mapę Afganistanu z mapą Półwyspu Kola, to Wam oczy wyjdą na wierzch, szczęka opadnie i przeklniecie pod nosem. Grafika jest lepsza i szybsza niż w Falconie 4.0, a różnica między wersją bez akceleratora i z akceleratorem polega jedynie na braku filtrowania. Co prawda totalna wojna to nie jest, bo na nasze siły składają się 2 lotniska, jeden AWACS i samolot gracza ze skrzydłowymi. Limit rozwałki - to maksymalnie 15 maszyn, ale spokojnie - powinniście się zmieścić w granicach 10.

Radzę przestudiować klawiszologię, bo czasem używa się obu klawiszy Ctrl jednocześnie. W kabinie można wciskać wszystkie klawisze wokół MFD. Wystarczy przytrzymać Alt i pokaże się wskaźnik myszy. Jest trzech skrzydłowych (najlepiej według mnie dawać im F-22, a dla siebie zatrzymać XF-32), którzy, niestety, zajmują się jedynie robotą w powietrzu, toteż najlepiej nie brać rakiet AAM. Skrzydłowym trzeba ustawić przez radio „intercept", „fire" i „engage" na „at will". Skuteczność rakiet jest NISKA: na F-16 i ruskie potrzeba ok. 8 rakiet; na MI5A i transportery ok. 4, więc lepiej poćwiczcie z działkiem. Amunicji jest pod dostatkiem, walić więc możecie często (najlepiej włączyć system SOO na lewym dolnym MFD).

Dobra rada dla osób nie posiadających przepustnicy: paliwa jest DUŻO (najlepiej zatankować do połowy), więc podczas walki manewrowej latajcie cały czas na dopalaczu i używajcie hamulców aerodynamicznych. No, chyba że leci rakieta IR - wtedy trzeba zmniejszyć ciąg do minimum, skręcić gdziekolwiek i... rakietę macie z głowy. Gorzej z tymi na radar. Radzę nie używać bezmyślnie ECM, bo gdy go włączycie, zobaczy Was cały komunistyczny naród, nawet na najmniejszych radarach. Powiedzmy więc, że leci na Was rakieta AR. Skręcacie gdziekolwiek, byle nie ustawić się do niej nosem i odpalacie kilka chaffów. Powinno być po sprawie. Potrenujcie uniki, a może znajdziecie własny sposób (zbliżony)? Ćwiczenia robią się ciekawe, gdy włączycie sobie 8 F-16 z rakietami (bez skrzydłowych). Jeśli komuś się udało ominąć 64 rakiety, to jest dobry - mój rekord to 32. Jeżeli natomiast nie włączycie rakiet, to 8 sztuk czegokolwiek na najwyższym poziomie trudności powinniście rozwalić bez trudu (i bez pomocy skrzydłowych, oczywiście). Wirtualny kokpit najlepiej zostawić w spokoju i latać na zwykłym widoku (F1).

Kilka słów o uzbrojeniu powietrze-ziemia. Typy naprowadzania: AR (na radar - anti radiation), IR (na ciepło - infra red) i GPS. O ile GPS-em można łatwo rozwalić (wystarczy wybrać cel i zrzucić bombę), o tyle IR może sprawiać kłopoty. Bomby w rzeczywistości nie są naprowadzane, tylko kasetowe. Należy lecieć nisko (ale bez przesady) i celować jakieś 1-2 cm za celem (na HUD-zie, oczywiście, na ziemi byłoby odrobinę trudno ;-). Potem trzeba zawrócić i rozwalić resztki. Na radary jest ciekawy sposób - lecąc na wysokości powyżej 20 000 stóp, wybieracie HARM-a i - jeśli nic nie namierzy (uważać na własne radary, ta rakieta potrafi zrobić zwrot o 180°!) - włączacie ECM (lub otwieracie hatch). Teraz powinny namierzyć Was wrogie radary w promieniu ok. 20 mil. Jeśli szybko odpalicie rakietę i wyłączycie ECM, to nawet pociski wystrzelone w Was z ziemi nie zdążą uchwycić celu.

Na początku kampanii najlepiej zrobić jeden czy dwa wypady na samoloty wroga, potem załadować samolot HARM-ami i wybrać się na polowanie (na Półwyspie Kola stacjonuje kilka okrętów podwodnych - radzę wysłać po trzy na jeden, a z bliska da się namierzyć na GPS (czasami). Barki rozwala się „na oko" GBU-31, a konwoje - CBU-97. Czasami warto poprzeglądać monitory w kabinie i posprawdzać np. radarowy przekrój czynny (RCS) albo czy po trafieniu nie wycieka paliwo (dolny środkowy MFD).

Podczas spokojnego lotu najlepiej przełączyć się na klawiaturę, włączyć kompresję czasu i pozostawić włączone TRA, czyli system odpowiadający za to, żeby maszyna za nisko nie opadła. Jeżeli na małej wysokości nagle tracicie kontrolę, bo maszyna podciągana jest do góry, to właśnie on jest za to odpowiedzialny. Włącza się go na dolnym lewym MFD, można ustalić wysokość działania. Na joya przełączać się warto tylko podczas walki manewrowej i na półdystansie (omijanie rakiet).

Dobra rada dla właścicieli rozkalibrowanych joysticków: przed włączeniem silnika zablokujcie koła (klawisz „G") - maszyna nie będzie zjeżdżać z pasa. Zaraz po starcie łączycie się z AWACS-em przez radio i lecicie do wyznaczonego celu. Jeżeli chcecie wejść przeciwnikowi na ogon podczas lotu prosto na siebie, zacznijcie skręcać, zanim się zbliży (ok. 0,3 i bliżej). Jeżeli chcecie rozwalić coś z zaskoczenia (tu akurat warto wziąć Sidewindera), lećcie tak nisko, żeby TRA się odzywało cały czas (dziób samolotu podnoszony jest do góry, a poprawiacie tylko przez obniżanie dziobu). Gdy znajdziecie się bardzo blisko wrogiego samolotu, zachodzicie go od tyłu, włączacie radar, odpalacie rakietę i wyłączacie radar. Przeciwnik nie dostanie informacji o Was i rakieta trafi z prawdopodobieństwem 75%.

Jeżeli mielibyście jakieś pytania, zostawcie wiadomość u mojego kolegi, z dopiskiem: dla Janka Wójcika.

Jan „WuJo" Wójcik (dukus@box43.get.pl)

I to już koniec na dzisiaj. A nie, przepraszam, chciałem jeszcze ogłosić jeden konkurs. W związku z zamieszaniem wokół ustawy o czystości języka polskiego chciałbym zrobić porządek na naszym podwórku. Chodzi o znalezienie synonimu dla wyrazu „symulotnik", który to termin jest w dość powszechnym użyciu, ale niektórych denerwuje. Na razie na pierwszym miejscu jest Kristoff z „cyberlotnikiem". Na odpowiedzi czekamy przez miesiąc od ukazania się tego numeru. Główną nagrodą będzie symulator, jeszcze nie wiem jaki, ale na pewno nowy i dobry. Do tego trzy dwuosobowe zaproszenia na Gambleriadę.

No i to już naprawdę koniec. Miłego grania. Przypominam o nadsyłaniu zgłoszeń na turniej Su-27. Naprawdę warto.

Gen. TopGun (topgun@gambler.com.pl)

PS Niedawno powstał serwer Latające Skrzydła (http://latajace.skrzydla.com) poświęcony prawdziwemu lotnictwu. Autor strony, Airwolf (airwolf@astercity.net), poszukuje chętnych do współpracy.



Might & Magic VII - cz. 2

W tym miesiącu opisałem dla Was jeden z najważniejszych elementów gry: jak zdobyć awans na poszczególne stopnie wtajemniczenia w określonych profesjach. A poza tym mała errata do opisu, czyli:

Jak walczyć w czasie rzeczywistym?

Walka w czasie rzeczywistym powinna być podejmowana tylko przez grupę dość dobrze wyposażoną i doświadczoną. Przeciwników z kolei nie należy dobierać spośród najgroźniejszych.

Od tej zasady istnieje kilka wyjątków. Z potężnymi wrogami można walczyć w czasie rzeczywistym, m.in. w Breeding Zone i Forcie Tytanów. Po prostu niektórzy przeciwnicy są tam „przywiązani" do swoich miejsc; np. gdzieniegdzie w Breeding Zone kilka Behemothów tłoczy się, nie mogąc przekroczyć pewnej linii. Aby zakończyć walkę szybciej, można wtedy nie przechodzić na system turowy. Niektórzy proponują, aby w czasie rzeczywistym walczyć z silnymi przeciwnikami dysponującymi możliwością ataku na odległość, takimi jak na przykład Smoki. Należy po prostu błyskawicznie poruszać się wokół ofiary, unikając jej „pocisków". Jednocześnie używający czarów bohaterowie powinni mieć ustawiony Quick Spell (najlepiej Fireball - automatycznie trafia) i cały czas atakować przeciwnika. Jeśli wróg znajduje się w miarę daleko, można zobaczyć, kiedy szykuje atak i uciec przed wysyłanym przez niego „pociskiem". A zaraz potem zaatakować go nawet normalnymi, mierzonymi czarami i strzałami z łuków.

Jeżeli walczysz w czasie rzeczywistym z gromadą słabszych przeciwników, nie posiadających umiejętności rażenia na odległość, po zadaniu ciosów przez wszystkich bohaterów cofnij się na czas koniecznej przerwy między atakami i zaatakuj znowu.

Pierwszy stopień wtajemniczenia

Knight - Cavalier
Nauczyciel: Org (Erathia)
Miejsce zadania: Barrow Downs
Cel zadania: wytępić wszystkich nieumarłych
Stopień trudności: **

Na północy Barrow Downs znajduje się Haunted Mansion. Tam właśnie należy zabić wszystkich nieumarłych. Dwór składa się z parteru, podziemi oraz piętra. W podziemiach znajdziesz na ścianie obraz, który należy zabrać. Na piętrze znajduje się biblioteka. Przyjrzyj się uważnie półkom, a na jednej z nich zauważysz wyraźnie wystającą książkę. Kliknij na niej myszą, a otworzą się tajne drzwi na północy. Wybij wszystkie potwory i wróć po promocję do Orga.

Paladin - Crusader
Nauczyciel: sir Quixote (Erathia)
Miejsce zadania: Tatalia
Cel zadania: zabić Smoka
Stopień trudności: ****

Na północy Tatalii, na śnieżnej pustyni nawiedzanej przez Trolle, znajduje się wejście do jaskini Smoka. Niestety, jak na zadanie promujące na pierwszy stopień wtajemniczenia, zabicie Smoka jest sprawą naprawdę niełatwą. Ja poradziłem sobie bez większych kłopotów, używając różdżek, które zrabowałem Smokowi z Emerald Island. Ale jeśli nie zabiłeś Smoka z Emerald Island, możesz mieć kłopoty, walcząc w konwencjonalny sposób. Zaraz po zabiciu Smoka otrzymasz promocję i status Hero.

Thief - Rogue
Nauczyciel: Bill Lasker (Erathia, podziemia)
Miejsce zadania: Tatalia
Cel zadania: ukraść wazę z siedziby Lorda Markhama
Stopień trudności: **

Gdy tylko zaczniesz buszować we dworze Lorda, zaatakują Cię strażnicy. Możesz z nimi walczyć albo przemknąć się do drugiej komnaty po lewej stronie. Tam, nad kominkiem, znajduje się poszukiwana waza. Niestety, dostępu broni pułapka ogniowa. Siedziba Billa Laskera znajduje się w podziemiach pod Erathią, a jego komnata jest dokładnie nad systemem podnośników. Możesz spróbować sterować nimi za pomocą dźwigni, ale możesz też użyć czaru Jump i, przeskakując z jednego podnośnika na drugi, dotrzeć do Laskera.

Cleric - Priest
Nauczyciel: Falk (Deyja)
Miejsce zadania: Tatalia
Cel zadania: zdobyć mapę Evermorn Island
Stopień trudności: *

Na wyspie, za portem w Tatalii, znajduje się wejście do jaskini zamieszkanej przez bandytów i nieumarłych. Tajne drzwi, prowadzące do pomieszczenia, gdzie znajduje się skrzynia z mapą, może dostrzec tylko Mistrz Percepcji. Jeśli nie masz w grupie takiej postaci, poklikaj myszą na ścianie w pomieszczeniu, gdzie zobaczysz beczki. Tajne drzwi znajdują się właśnie tam. Po wykonaniu tego zadania będziesz mógł z portu w Erathii dotrzeć na niedostępną dotąd Evermorn Island. Statek odpływa w każdą niedzielę.

Monk - Initiate
Nauczyciel: Bartholomew Hume (Harmondale)
Miejsce zadania: Barrow Downs
Cel zadania: pomodlić się w świętym miejscu
Stopień trudności: ***

Labirynt w Barrow Downs (wejścia są na wzgórzach) wygląda na skomplikowany, lecz gdy zrozumiesz zasady poruszania się po nim, eksploracja będzie łatwa. Przede wszystkim zwróć uwagę na to, że na prawie każdym poziomie znajdują się: tablica z symbolami, dwa wejścia i dwie wajchy, które można ustawiać w pozycji góra-dół. Z tego typu lokacji możesz dotrzeć w cztery miejsca, zaznaczone na tablicy, w zależności od tego, z którego wejścia skorzystasz i czy opuścisz, czy też podniesiesz wajchę. Wyjście zaznaczone jest jako drzewko, natomiast święte miejsce oznaczono symbolem krzyża. Kiedy pomodlisz się w świętym miejscu, uzyskasz status Initiate.

Archer - Battle Mage
Nauczyciel: Steagal Snick (Avlee)
Miejsce zadania: Bracada Desert
Cel zadania: zablokować windę w Red Dwarf Mines
Stopień trudności: ***

Zadanie promujące do tytułu Battle Mage najlepiej połączyć z zadaniem ocalenia krasnoludów, zleconym przez króla ze Stone City, oba trzeba bowiem wykonać w Red Dwarf Mines.

Znajdź windę, która prowadzi na niższy poziom - teraz możesz albo walczyć z Meduzami (bez czaru Protection from Magic na poziomie Mistrza odradzam), albo spróbować przemknąć obok nich bez bijatyki. W jednym z pomieszczeń znajdziesz białą machinę - kliknij na niej myszą. Sprawdź w ekwipunku bohaterów, czy zniknął sznur wręczony Ci przez Steagala Snicka. Jeśli tak, to wszystko w porządku. Teraz jak najszybciej wróć do windy i wjedź z powrotem na górę. Po powrocie do Avlee zostaniesz promowany do stopnia Battle Mage.

Ranger - Hunter
Opisane w poprzednim numerze.

Sorcerer - Wizard
Opisane w poprzednim numerze.

Druid - Greater Druid
Nauczyciel: Anthony Green (Tularean Forest)
Miejsce zadania: Tatalia, Avlee, Evenmorn Island
Cel zadania: pomodlić się przy trzech kamiennych kręgach
Stopień trudności: **

Niestety, aby zdobyć ten stopień wtajemniczenia, musisz wykonać zadanie przeznaczone dla Monka, a to dlatego, że będziesz musiał odwiedzić Evermorn Island. Przy włączonym czarze Fly zadanie to nie jest zbyt skomplikowane. Wystarczy tylko ominąć hordy Wyvernów w Avlee.

Drugi stopień wtajemniczenia (Light)

Aby rozpocząć drugi etap gry, musisz opowiedzieć się po stronie Światła lub Ciemności. Powinno to wyglądać tak: pewnego razu po opuszczeniu zamku Harmondale otrzymasz informację o śmierci sędziego Greya i o przybyciu ambasadorów z Bracady i Nighon (wcześniej krasnoludy muszą wyremontować zamek). Czasem nie jest to wcale proste, bo wysłannik jakoś nie chce się pojawić. Zniecierpliwiony, zastosowałem następujący manewr: w Erathii zabiłem kilku mieszkańców i poszedłem do królowej, która kazała mnie uwięzić na rok, po czym wróciłem do Harmondale. Wysłannik pojawił się od razu.

Aby opowiedzieć się po stronie Światła, udaj się na Bracada Desert i porozmawiaj w karczmie z sędzią. Kiedy przyłączy się on do drużyny, zaprowadź go do domu sędziego Greya w Harmondale. Zobaczysz krótki

filmik o pojednaniu między ludźmi i elfami, po czym uzyskasz możliwość zdobycia drugich stopni wtajemniczenia dla wszystkich profesji. Poza tym będziesz mógł odwiedzić podniebne miasto Celeste (prowadzi do niego teleport z pustyni Bracada), gdzie koniecznie musisz trafić do zamku władcy.

Jak poznać Magię Światła?

Aby kupować magiczne księgi i nauczyć się niezwykle pożytecznych czarów Magii Światła, musisz najpierw uzyskać członkostwo gildii. Magnus rozkaże Ci, abyś znalazł wyjście z miejsca nazywanego Wall of the Mist. Jest tam pełno potworów, z którymi nie możesz walczyć, bo zasada misji jest taka, iż nie wolno Ci nikogo zabić. Musisz więc włączyć czar Invisibility. Jeżeli masz w grupie Wielkiego Mistrza Magii Wody, nie będzie z tym żadnego problemu, gdyż Invisibility będzie działać tyle godzin, ile bohater mą punktów zdolności Magia Wody. Jeśli masz w grupie tylko Mistrza (na przykład Archera, który nie może zostać Wielkim Mistrzem), sprawa jest nieco trudniejsza, gdyż czar niewidzialności działać będzie tylko 10 minut razy liczba punktów. Oznacza to, że prawdopodobnie będziesz miał około 2-3 godzin czasu, a to zbyt mało na rozwiązanie wszystkich zagadek. Kiedy więc zobaczysz, że czas działania czaru się kończy, wyjdź z Wall of the Mist, rzuć z powrotem zaklęcie i wejdź znowu na ten teren. Pamiętaj, iż nawet stosując Invisibility, musisz uważać, aby nie zbliżać się za bardzo do wrogów, bo zaklęcie może przestać działać.

W Wall of the Mist znajdują się trzy łuki-teleporty, które przenoszą Cię do trzech miejsc. W każdym z tych miejsc musisz znaleźć jeden klucz. Po wejściu w pierwszy łuk znajdziesz się w sali, gdzie schody prowadzą na balkony, przy których znajdują się po trzy przyciski i wajcha. Zadaniem jest ustawić przyciski w takiej kombinacji, aby wajcha się przesunęła. Ale uwaga! Tylko jeden mechanizm działa, drugi to podpucha! Jakkolwiek byś w nim ustawiał przyciski, dźwignia i tak nie drgnie. Wystarczy jednak przesunąć tę działającą, by pojawiła się (bodaj na dole) skrzynia z pierwszym kluczem.

Po wejściu w drugi łuk znajdziesz się na postumencie. Zeskocz z niego. Odwiedź wszystkie cztery pokoje na piętrach i w każdym kliknij myszą na dużym prostopadłościanie stojącym na podłodze. Po każdym kliknięciu powinieneś usłyszeć charakterystyczny odgłos. Teraz wróć do głównej hali, a zauważysz, że w rogu pojawił się trójkątny podnośnik. Wejdź na niego - gdy wjedziesz na górę, znajdziesz skrzynię, a w niej drugi klucz. Wróć do teleportu, wchodząc na postument po spiralnej drodze, i wejdź w ostatni, trzeci teleport. Po znalezieniu się w nowej lokacji musisz przejść przez brązową ścianę, zjechać na dół windą i napełnić wodą wszystkie puste baseny (klikając na przyciskach znajdujących się przy nich). Wtedy otworzy się przejście prowadzące do trzeciej skrzyni i trzeciego klucza. Masz już wszystkie trzy klucze, wróć więc do pierwszej, głównej sali i podejdź do trzech postumentów. W każdym jest dziurka na klucz, ale powinieneś klikać nie na dziurkach, lecz u góry postumentów. Jeśli wszystko zrobisz dobrze, otworzy się tajne przejście i będziesz mógł opuścić Wall of the Mist tylnym wyjściem, wypełniając w ten sposób zadanie.

Crusader - Hero

Nauczyciel: sir Quixote (Erathia)
Miejsce zadania: Deyja
Cel zadania: uwolnić Alice Hargreaves
Stopień trudności: *

Wieża Williama Setaga znajduje się w Deyja, na południu, mniej więcej w zakolu utworzonym przez drogę. Składa się ona z parteru i piętra, na które trzeba wjechać, stając na podnośniku i naciskając przycisk. Na piętrze jest William. Gdy go pokonasz, przy zwłokach znajdziesz klucz do drzwi po lewej stronie. Za nimi uwięziona jest dziewczyna, którą należy odprowadzić do Erathii. W pokoju za drzwiami po prawej stronie czeka Master of the Sword. Kiedy go zwyciężysz, przy zwłokach znajdziesz miecz Villain's Blade (niezły). Master of the Sword jest dość trudnym przeciwnikiem, więc pokonałem go w następujący sposób: wyciągnąłem go z pokoju, zeskoczyłem na parter (włączywszy Feather Fall) i spokojnie zastrzeliłem go, stojąc na dole.

Battle Mage - Master Archer

Nauczyciel: Laurence Mark (Harmondale)
Miejsce zadania: Avlee
Cel zadania: zdobyć Pefect Bow
Stopień trudności: *****

Uzyskać tytuł Master Archer nie jest łatwo. Aby zdobyć Perfect Bow, trzeba wejść do siedziby Tytanów należących do najtrudniejszych przeciwników w grze. Fort Tytanów znajduje się w Avlee, w miejscu strzeżonym przez całe armie żywiołaków. Lepiej z nimi nie walczyć, tylko z włączonym czarem Fly wlecieć jak najszybciej na most zwodzony i otworzyć bramę do Fortu. Fort jest wypchany Tytanami i Smokami, ale istnieje sprytny sposób poradzenia sobie z nimi bez narażania się na niebezpieczeństwo. Otóż Tytani mają dość krótki „zasięg wzroku". Kiedy zobaczysz ich grupkę stojącą w korytarzu, nie zbliżaj się, tylko zacznij ich bombardować strzałami z łuków i czarami (najlepiej Fireball). Jeśli masz Bow (lub Crossbow) of Carnage, sprawa będzie jeszcze prostsza. Uwaga: postępując w ten sposób, nie możesz celować (program nie pozwala na celowanie, bo wróg jest za daleko), dlatego musisz tak ustawić drużynę, by strzały trafiały we wroga. W wypadku broni wybuchowej i czaru Fireball nie ma tego problemu - ich działanie obejmuje dość spory obszar, zawsze więc trafią. Nie ze wszystkimi Tytanami poradzisz sobie w ten sposób, gdyż w Forcie są osobnicy „patrolujący" korytarze. Tych trzeba już zabić w klasycznej walce. Jeśli nie masz w grupie kapłana dysponującego czarem Protection from Magic na poziomie Wielkiego Mistrza, to będzie trudno. W podobny sposób, jak Tytanów można załatwić przynajmniej część Smoków okupujących komnaty.

Jeśli nie chcesz się zajmować zabijaniem Tytanów, co trwa naprawdę długo, możesz spróbować przemknąć do komnaty, gdzie znajduje się skrzynia z łukiem. Wystarczy tylko skierować się od wejścia w lewo, na rozwidleniu w lewo, potem prosto korytarzem i w prawo do małej salki, gdzie stoi skrzynia.

Cavalier - Champion

Nauczyciel: Leda Rowan
Miejsce zadania: Arena
Cel zadania: zwyciężyć pięć razy na poziomie Knight
Stopień trudności: ***

Transport na Arenę jest możliwy tylko z Harmondale i tylko w niedzielę. Zrozumiałe więc, że wykonanie tego zadania chwilę potrwa. Na Arenie nie spotkasz się na poziomie Knight z jakimiś specjalnie przerażającymi potworami, ale staraj się wykorzystywać fakt, że znajduje się tam sporo podnośników, które zmieniają położenie. Bez trudu możesz więc ukrywać się przed wrogami atakującymi z dystansu i w pierwszej kolejności poradzić sobie z tymi, którzy próbują się do Ciebie zbliżyć.

Priest - Priest of Light

Nauczyciel: Rebecca Devine (Celeste)
Miejsce zadania: Evermorn Island
Cel zadania: zniszczyć Altar of Evil w Temple of the Moon
Stopień trudności: *

Zadanie jest bardzo łatwe, bo ołtarz znajduje się zaraz naprzeciwko głównego wejścia. Jednak po świątyni można jeszcze trochę pochodzić. Przede wszystkim musisz znaleźć posążek orła (Eagle Statuette). Znajduje się on w skrzyni za tajnymi drzwiami. Kiedy wejdziesz na piętro, zobaczysz, że korytarz rozwidla się. Droga na wprost prowadzi do drzwi, droga na lewo kończy się na ścianie. Kliknij na tej ścianie - otworzy się tajne przejście, a za nim jest już skrzynia z posążkiem. Jeżeli pójdziesz na wprost, w pewnym momencie spadniesz do zamkniętej komnaty-pułapki. W skrytce w ścianie są dwa pergaminy z czarem Telekinesis. Jeśli Twój kapłan nie zna tego czaru, użyj pergaminu i kliknij celownikiem na dźwigni znajdującej się na wprost krat, na lewo od drzwi. Otworzą się drzwi i będziesz mógł wyjść.

Wizard - Archmage

Nauczyciel: Thomas Grey (Bracada Desert)
Miejsce zadanie: The Pit (Deyja)
Cel zadania: zdobyć książkę z czarem Divine Intervention
Stopień trudności: ****

To zadanie jest bardzo ważne, gdyż tylko po jego zakończeniu będzie można korzystać z niezwykle pożytecznego czaru Lloyd's Beacon. Aby je wypełnić, należy wejść do podziemnego miasta znajdującego się pod górami, na północnym wschodzie Deyja. Miasto to składa się z czterech lokacji, pomiędzy którymi przenosi teleport znajdujący się na końcu każdego z czterech korytarzy. Interesująca Cię część miasta znajduje się na samej północy mapy. Tam znajdź wejście do miejsca, które nazywa się Breeding Zone (po schodach na dół). Przeciwnikami są żywiołaki ognia oraz Behemothy. Po zeskoczeniu z mostu natkniesz się na gromadkę Behemothów, ale możesz spróbować uciec im korytarzem. W jednym z pomieszczeń jest przejście do korytarzy (zaraz za drzwiami znajduje się pułapka). Aby znaleźć skrzynię z księgą, musisz przejść wąskimi korytarzami i uruchomić dźwignie. Ta z lewej strony otwiera tajne przejście w prawym korytarzu, a ta z prawej strony - w lewym. Jedna ze skrzyń w nowo otwartych miejscach jest pusta, w drugiej znajdziesz poszukiwaną księgę.

Jeśli w drodze do Breeding Zone nie chcesz walczyć z licznymi przeciwnikami (najtrudniejszym jest Queen of the Dead), włącz czar Invisibility. Pamiętaj jednak, że działanie czaru zostaje zniweczone nie tylko wtedy, kiedy zaatakujesz lub rzucisz czar, ale także gdy znajdziesz się bardzo blisko jednego z wrogów.

Rozkład jazdy dla podróżnych

Avlee

Dzień	Stajnia	Statek
Poniedziałek	Brak	Tularean Forest - 3 dni
Wtorek	Tularean Forest - 3 dni	Erathia - 4 dni
Środa	Deyja - 5 dni	Tularean Forest - 3 dni
Czwartek	Tularean Forest - 3 dni	Tatalia - 5 dni
Piątek	Brak	Tularean Forest - 3 dni
Sobota	Tularean Forest - 3 dni	Erathia - 4 dni
Niedziela	Deyja - 5 dni	Brak

Bracada Desert

Dzień	Stajnia	Statek
Poniedziałek	Erathia - 3 dni	Tatalia - 4 dni
Wtorek	Harmondale - 5 dni	Evenmorn - 1 dzień
Środa	Erathia - 3 dni	Tatalia - 4 dni
Czwartek	Brak	Evenmorn Island - 1 dzień
Piątek	Erathia - 3 dni	Tatalia - 4 dni
Sobota	Harmondale - 5 dni	Tularean Forest - 6 dni
Niedziela	Erathia - 3 dni	Erathia - 6 dni

Deyja

Dzień	Stajnia
Poniedziałek	Erathia - 3 dni
Wtorek	Tularean Forest - 2 dni
Środa	Erathia - 3 dni
Czwartek	Tularean Forest - 2 dni
Piątek	Erathia - 3 dni
Sobota	Tularean Forest - 2 dni
Niedziela	Brak

Erathia

Dzień	Stajnia	Statek
Poniedziałek	Tatalia - 2 dni/Deyja - 3 dni	Avlee - 4 dni
Wtorek	Harmondale - 2 dni	Tatalia - 2 dni
Środa	Tatalia - 2 dni/Bracada - 3 dni	Bracada - 6 dni
Czwartek	Harmondale - 2 dni/Deyja - 3 dni	Tatalia - 2 dni
Piątek	Tatalia - 2 dni	Avlee - 4 dni
Sobota	Harmondale - 2 dni/Deyja - 3 dni	Tatalia - 2 dni
Niedziela	Brak	Evenmorn - 7 dni

Evenmorn

Dzień	Statek
Poniedziałek	Tatalia - 4 dni
Wtorek	Brak
Środa	Tatalia - 4 dni
Czwartek	Brak
Piątek	Tatalia - 4 dni
Sobota	Tularean Forest - 6 dni
Niedziela	Brak

Harmondale

Dzień	Stajnia
Poniedziałek	Erathia - 2 dni
Wtorek	Tularean Forest - 2 dni
Środa	Erathia - 2 dni
Czwartek	Tularean Forest - 2 dni
Piątek	Erathia - 2 dni
Sobota	Tularean Forest - 2 dni
Niedziela	Arena - 4 dni

Tatalia

Dzień	Stajnia	Statek
Poniedziałek	Brak	Bracada - 4 dni
Wtorek	Erathia - 2 dni	Erathia - 2 dni
Środa	Brak	Bracada - 4 dni
Czwartek	Erathia - 2 dni	Erathia - 2 dni
Piątek	Brak	Avlee - 5 dni
Sobota	Erathia - 2 dni	Erathia - 2 dni

Tularean Forest

Dzień	Stajnia	Statek
Poniedziałek	Avlee - 3 dni	Bracada - 6 dni
Wtorek	Deyja - 2 dni/Harmondale - 3 dni	Avlee - 3 dni
Środa	Avlee - 3 dni	Bracada - 6 dni
Czwartek	Harmondale - 2 dni	Avlee - 3 dni
Piątek	Deyja - 2 dni/Harmondale - 3 dni	Brak
Sobota	Harmondale - 2 dni	Avlee - 3 dni
Niedziela	Deyja - 2 dni	Evenmorn - 7 dni

Tempo odradzania się potworów

Avlee - 2 lata
Bandit Caves - 1 rok
Barrow Downs - 6 miesięcy
Barrow Dungeon - 2 lata
Bracada Desert - 2 lata
Castle Gloaming - 1 rok
Castle Gryphonheart - 1 rok
Castle Harmondale - 2 lata
Castle Lambent - 1 rok
Castle Navan - 1 rok
Celeste - 2 lata
Clanker's Laboratory - 2 lata
Colony Zod - 2 lata
Deyja - 2 lata
Dragon Caves - 2 lata
Dragon's Lair - 2 lata
Erathian Sewers - 2 lata
Emerald Island - 2 lata
Erathia - 2 lata
Evenmorn Island - 6 miesięcy
Fort Riverstride - 1 rok
Grand Temple of the Moon - 2 lata
Grand Temple of the Sun - 2 lata
Hall of the Pit - 2 lata
Hall Under the Hill - 2 lata
Harmondale - 2 lata
Haunted Mansion - 1 rok
Hidden Tomb - 2 lata
Land of the Giants - 6 miesięcy
Lincoln - 2 lata
Lord Markham's Manor - 2 lata
Maze - 2 lata
Mercenary Guild - 2 lata
Mount Nighon - 2 lata
Nighon Tunnels - 2 lata
Pit - 2 lata
Red Dwarf Mines - 2 lata
School of Sorcery - 2 lata
Shoals - 6 miesięcy
Small House - 2 lata
Stone City - 2 lata
Strange Temple - 2 lata
Tatalia - 2 lata
Temple of Baa - 2 lata
Temple of the Dark - 2 lata
Temple of the Light - 2 lata
Thunderfist Mountain - 2 lata
Tidewater Caverns - 2 lata
Titans' Stronghold - 2 lata
Tularean Caves - 2 lata
Tularean Forest - 2 lata
Tunnels to Eeofol - 2 lata
Watchtower 6 - 2 lata
White Cliff Cave - 2 lata
William Setag's Tower - 2 lata
Wine Cellar - 2 lata
Wromthrax's Cave - 2 lata
Zokarr's Tomb - 2 lata

Umiejscowienie magicznych Gildii

Air:
Initiate Guild - Emerald Island
Adept Guild - Harmondale
Master Guild - Tularean Forest
Paramount Guild - Celeste

Body:
Initiate Guild - Emerald Island
Adept Guild - Harmondale
Master Guild - Erathia
Paramount Guild - Avlee

Dark:
Guild of Night - Deyja (Pit)

Earth:
Initiate Guild - Harmondale
Adept Guild - Tularean Forest
Master Guild - Barrow Downs (Stone City)
Paramount Guild - Pit

Fire:
Initiate Guild - Emerald Island
Adept Guild - Harmondale
Master Guild - Tularean Forest
Paramount Guild - Mount Nighon

Light:
Guild of Illumination - Bracada Desert, Celeste

Mind:
Initiate Guild - Harmondale
Adept Guild - Erathia
Master Guild - Tatalia (nad karczmą)
Paramount Guild - Avlee

Spirit:
Initiate Guild - Emerald Island
Adept Guild - Harmondale
Master Guild - Deyja
Paramount Guild - Erathia

Water:
Initiate Guild - Harmondale
Adept Guild - Tularean Forest
Master Guild - Bracada Desert
Paramount Guild - Evermorn Island (na małej wysepce pośrodku zatoki)

Spis alchemicznych mikstur

Red Potion - Cure Wounds
Yellow Potion - Cure Weakness
Blue Potion - Magic Potion
Red + Yellow - Cure Disease (Orange)
Red + Blue - Cure Poison (Purple)
Yellow + Blue - Awaken (Green)

Poziom Expert
Green + Blue - Recharge Item (Green/Blue)
Green + Yellow - Harden Item (Green/Yellow)
Green + Red - Bless (Green/Red)
Green + Orange - Cure Insanity (Green/Orange)
Green + Purple - Remove Curse (Green/Purple)
Orange + Red - Haste (Orange/Red)
Orange + Yellow - Stone Skin (Orange/Yellow)
Orange + Blue - Preservation (Orange/Blue)
Orange + Purple - Remove Fear (Orange/Purple)
Purple + Red - Heroism (Purple/Red)
Purple + Yellow - Water Breathing (Purple/Yellow)
Purple + Blue - Shield (Purple/Blue)

Poziom Master
Green/Blue + Orange - Noxious Potion (White)
Green/Blue + Green - Personality Boost (White)
Green/Blue + Purple - Swift Potion (White)
Green/Blue + Green/Yellow - Divine Power (White)
Green/Blue + Orange/Red - Divine Restoration (White)
Green/Blue + Orange/Yellow - Body Resistance (White)
Green/Blue + Purple/Red - Mind Resistance (White)
Green/Yellow + Orange - Cure Paralysis (White)
Green/Yellow + Green - Intellect Boost (White)
Green/Yellow + Purple - Noxious Potion (White)
Green/Yellow + Orange/Red - Fire Resistance (White)
Green/Yellow + Purple/Red - Divine Restoration (White)
Green/Yellow + Purple/Blue - Water Resistance (White)
Orange/Red + Orange - Speed Boost (White)
Orange/Red + Green - Flaming Potion (White)
Orange/Red + Purple - Shocking Potion (White)
Orange/Red + Orange/Yellow - Divine Cure (White)
Orange/Red + Purple/Blue - Air Resistance (White)
Orange/Yellow + Orange - Accuracy Boost (White)
Orange/Yellow + Green - Cure Paralysis (White)
Orange/Yellow + Purple - Flaming Potion (White)
Orange/Yellow + Purple/Red - Earth Resistance (White)
Orange/Yellow + Purple/Blue - Divine Restoration (White)
Purple/Red + Orange - Shocking Potion (White)
Purple/Red + Green - Freezing Potion (White)
Purple/Red + Purple - Might Boost (White)
Purple/Red + Purple/Blue - Luck Boost (White)
Purple/Blue + Orange - Freezing Potion (White)
Purple/Blue + Green - Swift Potion (White)
Purple/Blue + Purple - Endurance Boost (White)

Poziom Grandmaster
Orange/Yellow + Orange + Green - Pure Accuracy (Black)
Green/blue + Green + Purple - Pure Personality (Black)
Green/Yellow + Green + Orange - Pure Intellect (Black)
Orange/Red + Orange + Purple - Pure Speed (Black)
Purple/Red + Purple + Orange - Pure Might (Black)
Purple/Red + Purple/Blue + Green - Pure Luck (Black)
Purple/Blue + Purple + Green - Pure Endurance (Black)

Green - zielony; Blue - niebieski; Purple - fioletowy; Red - czerwony;Yellow - żółty; Orange - pomarańczowy; White - biały; Black - czarny.

Ciąg dalszy rozwiązania przedstawimy w następnym numerze.

Jacek Piekara



Internet

Trwa jeszcze sezon ogórkowy, korzystam więc ze sposobności, aby dokładniej przybliżyć Wam naszą klubową stronę WWW (http://magic.gambler.com.pl). Gdy piszę te słowa, licznik na stronie „przekręcił się" już 1000 razy. Strona podzielona jest na kilka działów, a ich liczba ciągle się powiększa. Obecnie istnieją:

- **Informacje** - tu znajdziecie różne wiadomości zebrane z najdalszych zakamarków Internetu.
- **Ranking** - Top 10 kart w aktualnych edycjach wchodzących w skład Type II. Głosować możecie za pomocą kuponu (zamieszczonego poniżej lub korzystając ze znajdującego się na stronie WWW). Wasze głosy są przeliczane i poddawane działaniu „magicznej, wieloparametrowej funkcji matematycznej", której wynikiem jest średnia cena karty. Napływają do mnie sprzeczne głosy („ceny kart są zbyt niskie", „nigdy bym tyle nie dał za tę kartę"), funkcja więc chyba działa :-).
- **Talie** - na razie skromny dział. W dalszym ciągu czekam na listy ze spisami talii, którymi gracie. Do rozwoju działu na pewno przyczyni się nadchodząca premiera elektronicznej encyklopedii MTG, w której każdy będzie mógł zbudować talię, aby zagrać nią z przeciwnikiem przez sieć. Dział zostanie rozbudowany o część z plikami do encyklopedii.
- **Spoilery** - spisy kart zawartych w poszczególnych edycjach Magica.
- **Programy** - kilka programów związanych z MTG. Obecnie znajdują się w nim: Ultradeck, znana i lubiana w kręgu graczy baza danych talii i kart oraz Magic Suitcase, program służący do katalogowania i testowania talii „na sucho" - z wyimaginowanym przeciwnikiem.
- **Turnieje i Sklepy** - dwa działy zawierające listę zbliżających się turniejów oraz listę sklepów z całej Polski, sprzedających karty. Tutaj bardzo liczę na Waszą pomoc - szczególnie w dziale Turnieje.
- **Słowniczek** - ten dział cieszy się chyba największym powodzeniem. Stale otrzymuję jakieś pytania i uwagi dotyczące Słowniczka. Rządzące nim zasady są bardzo proste: przysyłacie słowo lub wyrażenie, którego nie rozumiecie, a jego objaśnienie wkrótce staje się częścią Słowniczka.
- **Konkursy** - chyba nie muszę tłumaczyć, co się znajduje w tym dziale :-)
- **Linki** - do stron zagranicznych i polskich. Jeśli chcecie, aby pojawił się tu link do Waszej strony, dajcie mi znać. Jeśli chcecie umieścić na swojej stronie link do Kącika MTG, zachęcam do skorzystania z gotowego banneru.

Jeśli ktoś chce zostać współautorem kącika, niech przyśle mi ogólny zarys tego, czym chciałby się zajmować oraz próbkę swoich możliwości. Czekam również na Wasze pomysły i uwagi - co chcielibyście zmienić lub wprowadzić.

Mercadian Masques

Tak brzmi tytuł kolejnej „samodzielnej" edycji MTG. Przedpremierowy turniej z jej wykorzystaniem planowany jest na 25 września tego roku. Edycja będzie dostępna w sklepach od 4 października, a na turniejach pojawi się 1 listopada. Jednocześnie od 1 listopada wyleci z Type II blok Tempesta (edycje Tempest, Stronghold i Exodus). Jak widzicie, zmiany te zostały już uwzględnione w kuponie do głosowania. W MM będzie 350 kart, wśród nich po raz pierwszy pojawią się świecące lądy (foil lands). Niestety, od wydania MM wzrosną ceny edycji o poziomie trudności „ekspert" - na Zachodzie boostery MM będą kosztowały 3,29 USD (obecnie 2,99 USD).

White ViZard (viz@gambler.com.pl)

Fundatorem nagród w rankingu jest sklep Strefa 51 (Dworzec PKP Warszawa Centralna, Północna Galeria - Pawilon nr. 26, tel. 0-22 654 98 11).

GAMBLER RANKING KART STREFA 51

6E US MM

Dane głosującego

(imię)
(nazwisko)
(ulica)
(miejscowość + kod)
(telefon + kierunkowy)
(e-mail)

UL

UD

Uwagi dot. klubu MTG

W tym miesiącu nie ma tematu przewodniego. Trochę o tym, trochę o tamtym, jak zwykle dawka pochwał i krytyki. Choć wydaje mi się, że krytyki jest nieco więcej. Ha! Wyrwę redakcyjnych kolegów z samozadowolenia, w którym zastygli niby stado żon Lota (to taki facet z Biblii, który do końca życia nie miał problemów z solą).

don Pedro z Krainy Dębowych Drzazg

Brutality

Nie zdawałem sobie sprawy z tego, co się dzieje, uważałem że to normalne. Oglądałem filmy, grałem w różne gry z elementami przemocy. Podobało mi się. Pewnego dnia rodzice surowo zabronili mi grać w Quake'a, Dooma, GTA oraz inne tego typu gry. Tata codziennie sprawdzał dysk, poszukując podejrzanego oprogramowania. Ale ja grałem, ile wlezie. Zero nauki i lekcji. Uważałem, że rodzice i znajomi są przewrażliwieni, aż... poszedłem do kolegi na „osiemnastkę". Tak mi się spodobał jego komputer, że pomyślałem o kradzieży (sam nawet nie wiem kiedy).

Dla mnie, osoby nie tolerującej tytoniu i środków odurzających, takie zachowanie było nie do pomyślenia. Całe szczęście, że skończyło się na głupich myślach. Od tego momentu zacząłem inaczej podchodzić do sprawy, lecz trwało to krótko.

Wreszcie pojawiła się długo oczekiwana gra, czyli Quake II. Obraz wspaniałości zabijania [hem, hem – don Pedro] wznosił się coraz wyżej, kiedy kupiłem kartę grafiki 3D. Pusta chata i oczywiście Q II. Tak było przez długi czas, aż do momentu, gdy kumpel zaproponował mi starą grę, o której słyszałem, ale nie miałem z nią do czynienia.

Przychodzę ze szkoły, instaluję, uruchamiam i co? SZOK, tak właśnie. Tryskająca krew, całe strumienie krwi, zabici ludzie, walające się trupy. Zemdliło mnie. Bez wahania skasowałem wszystkie gry zawierające przemoc. To, co zobaczyłem, dało mi do myślenia. Przecież to jest skandal! Jak coś takiego może trafiać na rynek? Czy to jest dopuszczalne? Jeśli ktoś taki jak ja, stykający się na co dzień z przemocą w grach, zauważa przekroczenie normy, to coś naprawdę jest nie tak.

Potem w „Wiadomościach" podają, że w szkole strzelanina, że 5 czy 8 ofiar.

Czy możecie coś w tym kierunku zrobić? Bo ja nic. Nie wiem, według jakich zasad działa cenzura, może w ogóle jej nie ma. (...) Jestem dumny z siebie, że z własnej woli zrezygnowałem z brutalności.

Gremlin

No, nie powiem, zaskoczył mnie ten list. I zastanawiam się, czy nie wyolbrzymiasz problemu. Zło nie tkwi w grach, lecz w nas samych. Jeśli nie chcesz wpuścić diabła do swojego umysłu/duszy (niepotrzebne skreślić), to dasz sobie radę, żebyś nawet codziennie grał w Quake'a (nie wiem zresztą, czy to dobry przykład, bo w końcu istnieją brutalniejsze gry). Zastanawiam się, która starsza gra tak Tobą wstrząsnęła?

Cenzury w Polsce nie ma, natomiast w niektórych krajach funkcjonuje. Bardzo dobrze radzi sobie zwłaszcza w Niemczech. Na tamtejszy rynek firmy zwykle przygotowują specjalne wersje gier, pozbawione scen przemocy lub widoku krwi.

Kontrrewolucja

Czytam Was od samego początku, czyli od numeru zerowego. Z ciekawością przyglądałem się ewolucji, jaką przechodził mój ulubiony miesięcznik. Ewolucja to jak najbardziej pozytywna, gdyż zmiany były jedynie kosmetyczne, a samo pismo wciąż podobne do pierwszego, historycznego numeru. Gambler zmieniał się, ale nie były to zmiany uderzające, mogące czytelnika odstraszyć.

Wszystko byłoby naprawdę dobrze, gdyby nie „rewolucja". Kiedy kupiłem pierwszy „rewolucyjny" numer Gamblera, przeżyłem szok. Po pierwsze: zlikwidowaliście cudowną, tak charakterystyczną dla Was czcionkę napisu tytułowego. Dlaczego? Po drugie: tytuły recenzji na każdej stronie pisane są czcionką z czasów Computer Studio (takie odniosłem wrażenie). Po trzecie: pismo ma formę bardziej geometrycznie równą [cokolwiek miałoby to znaczyć – don Pedro], dlaczego więc tytuł działu „News" napisany jest tandetną czcionką, nie pasującą do charakteru szaty graficznej pisma? Panie i Panowie, co z Waszym poczuciem estetyki?

Nie podobają mi się więc rozwiązania graficzne. Alex z okolic wstępniaka zdecydowanie powinien się wynieść, bo jego zdjęcia są zwyczajnie nieciekawe (nie obraź się, Alex). Jeżeli chodzi o treść pisma, to co tu wiele pisać: to nadal stary, dobry Gambler. „Rewolucja" głęboko mnie zabolała (będę musiał przyzwyczaić się do nowego oblicza Gamblera), a doprawdy nie była konieczna. Ba, po prostu zbędna.

Jooser

Myślę, że najważniejsze zdanie tego listu dotyczy treści Gamblera, która nadal Ci odpowiada. Szata graficzna zawsze będzie budzić kontrowersje. No, ale cóż: rewolucja już była, teraz pora na powolną ewolucję i poprawianie tych elementów, które poprawy wymagają.

Gwiezdne Wojny

Bardzo podobał mi się pomysł z lipcowym „Tematem numeru". Sam do niedawna pytałem ludzi, czy znają jeszcze jakieś gry, których akcja toczy się w świecie Star Wars. Teraz wiem, że mam wszystkie, poza tymi opartymi na Epizodzie I i X/W: Alliance (niektóre trzeba było ściągać z zagranicy). Artykuł ZooltaRa uważam za co najmniej bardzo dobry, lecz ponieważ prowadzę stronę WWW o tych grach, nie mogę się powstrzymać od kilku drobnych uwag.

1. Nie jestem pewien, czy dokładnie zrozumiałem, co to jest „bankowanie", lecz wydaje mi się, że taka możliwość istniała w X-Wingu (mam Edycję Kolekcjonerską). Obrót wykonywało się przez: Fire 2 + lewo/prawo.
2. Rebellion tylko pozornie wydaje się grą skomplikowaną.
3. Xizor w Shadows of the Empire chciał ZABIĆ, a nie porwać Luke'a. Przecież w książce to Imperium walczy ze skyhookiem Xizora i zabija go, bo Vader nie chce śmierci Skywalkera.
4. Nie rozumiem zdania: „Następny etap nie ma nic wspólnego z poprzednim" w opisie SotE. Przecież jest to ucieczka z bazy Echo, której gracz w pierwszym etapie broni.
5. W Rogue Squadron ostatnia bitwa nie rozgrywała się na powierzchni Gwiazdy Śmierci, gdyż wtedy gra straciłaby (i tak niewielki) sens fabularny. Ostatnią misją w grze jest Bitwa o Calamari, tocząca się bodajże 6 lat po Bitwie o Endor. Po prostu gdy zdobędzie się wszystkie (co najmniej) brązowe medale, otrzymuje się dostęp do misji „Death Star Trench" (za srebrne – „Beggar's Canyon", a za złote – „Escape from Echo Base").
6. Można było choć wspomnieć o „Behind the Magic", czyli multimedialnej encyklopedii SW. Produkt naprawdę wart polecenia.

ZooltaR jak zwykle odwalił kawał dobrej roboty. Artykuł warto przeczytać kilka razy. Dobrze, że jest w redakcji ktoś, kto lubi Gwiezdne Wojny.

wOyt3ck

Marzenia, marzenia

Jestem czytelnikiem Gamblera od ponad dwóch lat. Zawsze chwaliłem Wasze pismo (głównie za fachowość i profesjonalne podejście do tematu). Jednak ostatnio odnoszę wrażenie, że wydawane jest od niechcenia. Oto kilka moich spostrzeżeń i sugestii na temat Gamblera.

1. Opisujecie coraz mniej gier. Owszem, recenzji nowości nie brak, ale to z reguły jedna strona opisu tego, co widać na screenach, i kilka słów o tym, co gra wnosi nowego. Tylko że prawie to samo gracz może wyczytać na odwrocie pudełka w sklepie. Jeżeli już opisujecie jakieś gry, to 2, 3 na numer. Mało.
2. Płyty CD zawierają coraz mniej gier. Z jednej strony – z powodu coraz większych demek pełnych FMV, z drugiej – przez zamieszczanie co miesiąc tych samych Patchy, Extras, Tech. A można je przecież umieszczać co dwa miesiące, a na bieżąco tylko nowości.
3. Pismo zawiera coraz mniej stron. Gambler 6/99 miał 84 strony: 12 to reklamy, 3 prenumerata i GC oraz teksty celowo rozciągnięte, np. spis treści CD!
4. Wielu starszych czytelników jest Wam wiernych, ale pismo utrzymuje się głównie ze sprzedaży dużego nakładu. Młodych czytelników można pozyskać przez zwiększenie liczby stron, konkursów oraz bliższy kontakt z czytelnikami.
5. Nie jesteście już najtańsi. Pamiętajcie o tym.
6. W Gamblerze jest bardzo mało reklam (10% stron). Czyli za pismo więcej płacą czytelnicy. Zachodnie pisma: PC Gamer (english) – 200 stron (reklamy 40%), PC Games (deutsch) – 260 stron (reklamy 45%).
7. Proponuję zwiększenie działu technicznego (sprawia wrażenie fachowego).
8. Okładka jest mało związana z komputerami i nieciekawa. Podobno 5% dzieciaków kupujących pisma o grach sugeruje się okładką i liczbą CD.
9. A tak, moim zdaniem, powinien wyglądać nowy Gambler – 160 stron w tym: reklamy 50, recenzje 30, opisy 50, dział techniczny 10, reszta dowolnie, dwie płyty CD + raz na kwartał trzecia bonusowa, np. biblioteka sterowników czy serwisy WWW o grach offline lub relacja z Gambleriady, przejrzysty spis treści, cena nie wyższa niż 13–15 złotych. Plus ambicja bycia najlepszym pismem w Europie Wschodniej.

misio99

Ad 1. Opisy zostały celowo zredukowane, aby zwiększyć objętość działu recenzji i zapowiedzi. Sporo opisów taktyk do gier znaleźć można na żółtych stronach. Zarzut, że recenzje powtarzają tylko to, co można wyczytać w reklamie, jest chyba z... Księżyca.

Ad 2. Zazwyczaj na CD zamieszczamy wszystkie demka, które zostały do nas przysłane bądź pojawiły się w Internecie. Generalnie pierwsze półrocze to czas, kiedy demek pojawia się mniej. Oddajmy jednak głos naszemu CD-ROM Managerowi: Nie mogę się do końca zgodzić z zarzutami. Większość dem z reguły sami producenci tak przygotowują, aby były jak najmniejsze (by je łatwiej ściągnąć z Internetu) – wtedy wycina się właśnie filmy. Mimo wszystko czasem zajmują dużo miejsca – niestety, nie mam na to wpływu. Co do patchy i innych kącików, to odkąd „łatkami" zajęła się jedna osoba, w każdym miesiącu czytelnicy otrzymują nowy zestaw. A kąciki? Zgodnie z wynikami ankiety, to jedna z „najpoczytniejszych" rubryk krążka CD. Dopóki tak będzie, na pewno nie zrezygnuję z ich publikowania.

Ad 3. Gambler 8/99 składa się z: 4 stron okładki, 3,5 stron spisu treści (CD i zwykły), 2 stron prenumeraty, 2 stron GamblerClubu, 4,5 stron reklam i jednej informacyjnej. Czyli pozostaje 67 stron redakcyjnych. Tak mało?

Ad 4. Młodych czytelników można zdobyć tak samo jak starych – przez ciekawe i rzetelne pisanie o tym, co dzieje się na rynku.

Ad 5. To prawda, pocieszający jednak jest fakt, że są magazyny droższe i oferujące znacznie mniej.

Ad 6. Mała liczba reklam to efekt tego, że dystrybutorzy nie mają pieniędzy na marketing. Ta posucha dotyczy wszystkich polskich pism komputerowych (a porównywanie ich z zachodnimi jest tak samo dobre jak zestawienie średniej pensji w Polsce i USA).

Ad 7. Dział techniczny zajmuje 4 strony (+ strona w Tete) i jest to zupełnie przyzwoita objętość.

Ad 8. Być może kiedyś nadejdzie czas rezygnacji z malowanej specjalnie dla nas okładki na rzecz screenów czy artworków z gry. Jak Ci się podoba okładka poprzedniego numeru?

Ad 9. Ja natomiast chciałbym, by ludzie byli piękni, szczęśliwi oraz bogaci, a Jacek Piekara został prezydentem R.P.

Więcej luzu!

Szlag mnie trafia! Wasza gazeta stale obniża poziom i formę! Kiedyś jak w szkole powiedziałem, że czytam Gamblera, to wszyscy mówili: „aaa, to ten z CD za 9 złotych". Rok temu mówili: „no cóż, jesteś chory". Niedawno przyszedł do mnie kumpel i spytał, jak mogę czytać coś takiego jak Wasze pismo. Określił je jednym, dobitnym słowem: szmata! Teraz tak sobie patrzę i z przykrością muszę mu przyznać rację!

Dobrze Wam radzę – przestańcie głosić, że tylko Gambler opisuje gry legalne i w terminie ukazania się w naszym kraju. To denerwuje i obraża nie tylko konkurencję, ale też zwykłych czytelnikow. Ich nie obchodzi, czy gra jest legalna, czy jest to beta czy press release. Oni czytają tekst. I tak 80% z nich pójdzie do pirata. Świata tym nie naprawicie, tylko stracicie czytelników. Panowie i panie! To jest życie, realny świat, przyroda – zostają tylko najsilniejsi i najlepsi. W przyrodzie i w życiu wszystkie chwyty są dozwolone. Sam się przekonałem, że uczciwość wśród nieuczciwych nie popłaca.

Druga sprawa: mało nie spadłem z krzesła, gdy przeczytałem stwierdzenie, że „Alex jest zakręcony". (...) Alex to sztywniak. I wygląda jak przysłowiowe „pół dupy zza krzaka"! Jak go widzę na łamach Gamblera, to mi się rzygać chce! Dajcie mu ludzie skate'owskie spodnie, wyciągniętą koszulkę i zmieńcie oprawki od okularów, to od razu będą na niego patrzeć inaczej! On pisze do czasopisma o grach komputerowych, które czytają młodzi ludzie (niech ktoś zaprzeczy), a nie 40-latkowie. Chce się tak ubierać? To dać go do Entera – tam, gdzie pasuje. Ludzie, więcej luzu!

Zaicev

Co mogę odpowiedzieć? Hmmm... głupota głupotę głupotą pogania. Zacznijmy od początku. Czytelników powinno obchodzić, czy gazeta pisze o wersji pełnej, beta, czy omawia jedynie wiadomości prasowe. Poza tym nigdy nie twierdziliśmy, że tylko Gambler recenzuje legalne gry i że robi to w momencie ich ukazania się w kraju (często jesteśmy szybsi ze względu na nieporadność dystrybutorów). Po prostu część pism (nie wszystkie) recenzuje wersje alfa i beta, co uważamy za naganne, gdyż gra może się diametralnie zmienić w końcowym cyklu prac.

Teraz co do młodości i luzu. Jak widzę, wychodzisz z jakże oryginalnego założenia, że bycie na luzie polega na założeniu na siebie byle szmaty. I co jeszcze? Krzyczeć: „róbta, co chceta!", zrobić sobie na głowie irokeza i sypać wokół kondomami? Dlaczego facet, który chce chodzić w garniturze, miałby tego nie robić? Gamblera (jak pokazują ankiety) czytają też uczniowie ostatnich klas szkół średnich i studenci.

Nasze adresy poczty elektronicznej:

Redakcja: redakcja@gambler.com.pl
Listy: listy@gambler.com.pl
Elżbieta Jaworska: ela@gambler.com.pl
Aleksy Uchański: alex@gambler.com.pl
Dariusz Michalski: haszak@gambler.com.pl
Wojciech Setlak: wojtek@gambler.com.pl
Jacek Piekara: jacek@gambler.com.pl
Rafał Orłow: rafal@gambler.com.pl

Andrzej Balcerzak: yennefer@gambler.com.pl
Zdzisław Borawski: topgun@gambler.com.pl
Marcin Borkowski: borek@gambler.com.pl
Krzysztof Czulec: kristoff@gambler.com.pl
Jacek Ilczuk: jack@gambler.com.pl
Jakub T. Janicki: jtj@gambler.com.pl
Piotr Moskal: frogger@gambler.com.pl
Paweł Pilarczyk: pila@gambler.com.pl
Piotr Rożalski: gunman@gambler.com.pl
Rafał Skrzypek: zulu@gambler.com.pl
Marcin Wichary: mwichary@gambler.com.pl
Tadeusz Zieliński: zooltar@gambler.com.pl

WWW: www.gambler.com.pl
Strona domowa Wydawnictwa Lupus: www.lupus.pl

Dystrybutorzy gier z nr. 10/99

CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15
tel. (022) 825 82 02
email: cdprojekt@cdprojekt.com
witryna: www.cdprojekt.com.pl

Coda
00-389 Warszawa
ul. Smulikowskiego 4b/4
tel. (022) 826 33 11

Edgard Multimedia
02-588 Warszawa 48
skr. poczt. 83
tel. (022) 857 4432, 0 601 33 18 50
e-mail: edgard@waw.pdi.net
witryna: www.edgard.com.pl

L.E.M.
02-916 Warszawa
ul. Chochołowska 3c
tel. (022) 642 99 21, 642 81 65
e-mail: lem@lem.com.pl
witryna: www.lem.com.pl

MarkSoft
01-872 Warszawa
ul. Perzyńskiego 2
tel. (022) 663 93 90
email: marksoft@polbox.com.pl
witryna: www.marksoft.com.pl

Mirage
03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel. (022) 616 15 51, 616 15 55
e-mail: webmaster@mirage.com.pl
witryna: www.mirage.com.pl

Optimus S.A.
33-300 Nowy Sącz
ul. Nawojowska 118
tel. (018) 444 05 60
e-mail: intns@onet.pl
witryna: www.optimus.pl

Wybieramy grę wszech czasów!

Wypełniony kupon lub jego kserokopię trzeba przysłać do redakcji Gamblera do 15 października 1999 roku. Wyniki plebiscytu ogłosimy w Gamblerze nr 12/99. Wśród głosujących rozlosujemy nagrody – prenumeraty Gamblera, gadżety, gry komputerowe. (red.)

Imię i nazwisko ....
Ulica, numer domu i mieszkania ....
....
Kod pocztowy i miejscowość ....
Moje gry wszech czasów:
1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

Zaproszenie

GAMBLER *On-Line*

Zapraszamy na strony Gamblera On--Line w nowej szacie graficznej. Na gości czekają zapowiedzi gier, krótkie omówienie zawartości bieżącego numeru, specjalne wydania Aeroklubu, Gildii RPG, kącika MTG i serwis TS4Ever.

Spis ogłoszeń

Gambler CD, miesięcznik elektronicznych szulerów. Październik 1999. Numer 10 (71), rok siódmy. Nakład: 45 000 egz., numer indeksu: 321753, numer ISSN: 1427-0307
Wydawca: Grzegorz Eider. **Zespół**: Andrzej Balcerzak, Zdzisław Borawski, Marcin Borkowski, Krzysztof Czulec, Tomasz Czulec, Jacek Ilczuk, Jakub T. Janicki (VARIA'tkowo), Elżbieta Jaworska (sekr. red.), Grzegorz Kustosik (tłumaczenia), Dariusz J. Michalski (z-ca red. nacz., Recenzje, Rynek), Piotr Moskal (Nowości), Tomasz Nowak (WWW) Rafał Orłow (CD-ROM Manager), Jacek Piekara (Publicystyka, Reakcje redakcji), Paweł Pilarczyk (Hard & Soft), Lech W. Piotrowski, Piotr Rożalski, Wojciech Setlak (z-ca red. nacz., TeTe, Temat numeru), Piotr Siennicki (Internet), Rafał Skrzypek, Aleksy Uchański (red. nacz., Opisy), Marcin Wichary, Tadeusz Zieliński.
Adres redakcji: 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30, tel. (0-22) 841 00 31 w. 128, 154, (0-22) 841 51 21, fax (0-22) 841 03 74, e-mail: redakcja@gambler.com.pl, WWW: http://www.gambler.com.pl
Opracowanie graficzne, projekt okładki: Piotr Kakiet
Łamanie: Artur Gąsiorek. **Redakcja techniczna**: Jolanta Balcer. **Korekta**: Lidia Sadowska. **Ilustracja na okładce**: © Jacek Kopalski.
Biuro ogłoszeń: tel. 090 22 00 99; (0-22) 841 63 33 w. 1231; Magda Milewska, Piotr Szczucki, Elżbieta Szmyt. Biuro pracuje w godz. 8.00–17.00.
Marketing: Aleksandra Sujkowska

Naświetlenia: Garmont s.c., 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30, tel. (0-22) 851 36 91
Druk: Winkowski sp. z o.o., 64-920 Piła, ul. Okrzei 5





Incubation PL

INCUBATION BATTLE ISLE PHASE FOUR

Strategiczna
Blue Byte
CD Projekt
Wymagania sprzętowe: Pentium 133, 32 MB RAM, Windows 95, zalecany 3Dfx
Ocena: 90%
Cena: 49 zł

Jedna z najlepszych gier typu UFO doczekała się polskiej wersji po prawie 2 latach od premiery. Szkoda że tak późno, ale trudno – nie trzeba narzekać, tylko grać. Dla tych, którzy nie grali w tę wspaniałą grę strategiczną bądź też zapomnieli, o co w niej chodzi, krótkie przypomnienie.



Akcja toczy się w odległej przyszłości, gdy rasa ludzka ściera się z agresywnym gatunkiem Obcych. Pod względem klimatu Incubation bardzo przypomina film „Obcy", a jeszcze bardziej Warhammera 40K (Imperium kontra Tyrranidzi). Engine w zasadzie jest bardzo podobny do wykorzystanego w starym, dobrym przeboju UFO, ale daje znacznie więcej możliwości. Przede wszystkim, gra pozwala na obserwowanie sytuacji na trzy sposoby. Są to: widok z góry, rzut izometryczny oraz... widok oczami postaci. W ostatnim przypadku nie jest to oczywiście Unreal, lecz gra wykorzystuje akceleratory 3D, czasami więc z przyjemnością człowiek się rozgląda wokół. Incubation posiada wszystkie elementy wypróbowane wcześniej przez inne firmy: zwiększający się zespół marines, różne parametry dla każdego z nich, coraz nowszy sprzęt w miarę rozwoju fabuły, zdobywanie punktów doświadczenia i nowych umiejętności.



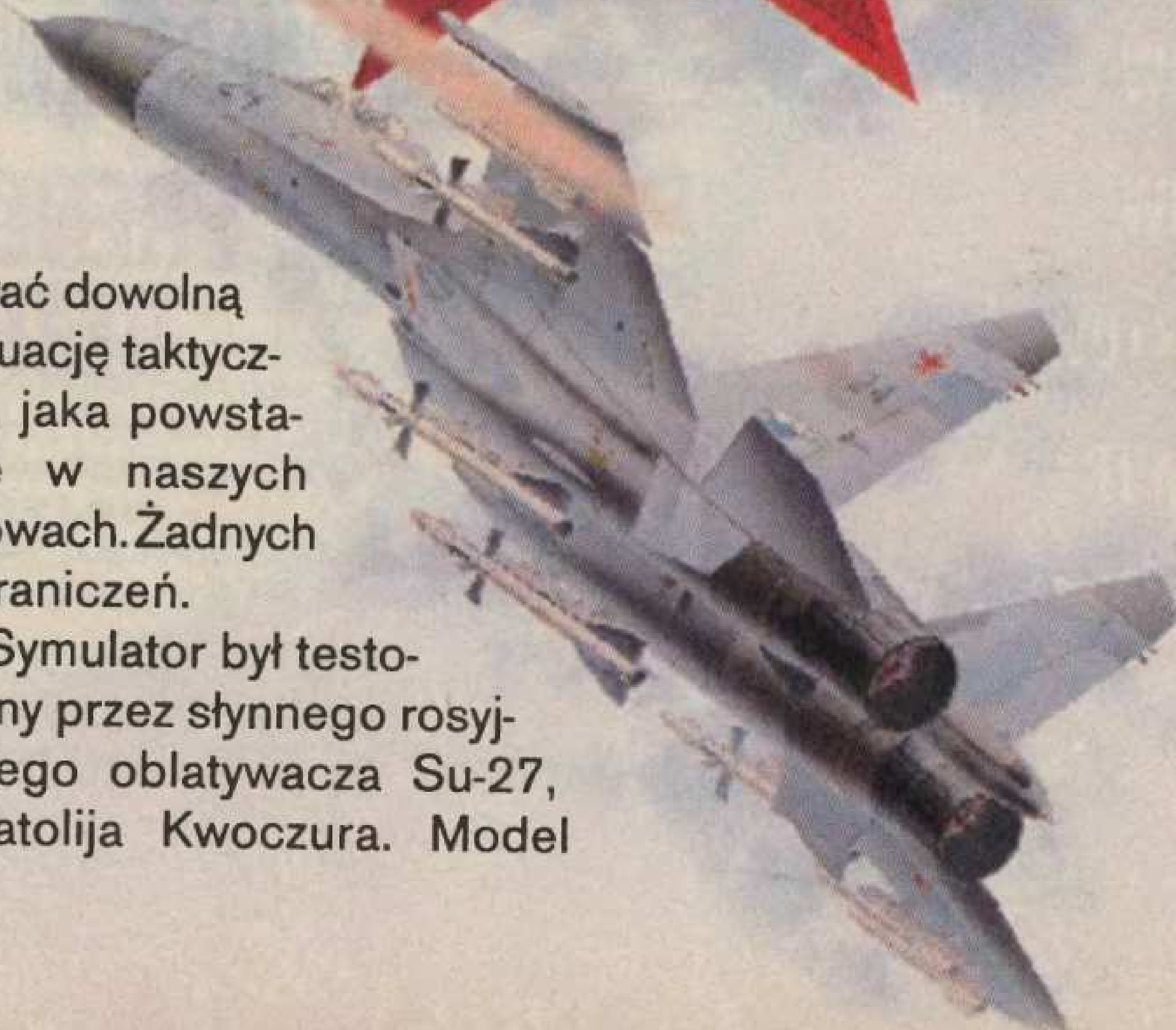


Startujesz, mając tylko 3 żołnierzy, marny sprzęt i zero doświadczenia na polu walki. Całe szczęście, że pierwsi przeciwnicy nie będą zbyt silni. Ta sielanka jednak szybko się skończy: chmary Obcych, ogień ciągły z karabinów maszynowych, wybuchy, desperackie rajdy po odciętych kolegów i świadomość, że jeden zły ruch może zakończyć się śmiercią wszystkich marines – to wszystko czeka w Incubation.



Gra zlokalizowana jest całkiem dobrze, lektor czyta wyraźnie, a tłumaczenia są trafne. Dodatkową atrakcją jest darmowa płytka z muzyką z gry. Incubation w nowej wersji jest z pewnością świetnym zakupem dla każdego, kto lubi strategie i SF.

Frogger



Jeden z najbardziej poszukiwanych w Polsce symulatorów. Gra trudna, a ze względu na specyficzną grafikę (sprawia wrażenie wektorówki rodem z ery AT-ków), nie została doceniona przez niektórych recenzentów. Cóż, grafika jest niewiarygodnie szczegółowa, a jej prostota cechuje się funkcjonalnością (nie wymaga Pentium ani akceleratorów graficznych) i, podobnie jak ubogi dźwięk, tworzy niepowtarzalny klimat gry.

A nie jest to typowy symulator. Brak w nim skomplikowanej intrygi, nie ma nawet jednej kampanii. Autorzy nie ukrywali, że aby mieć naprawdę frajdę, należy misję utworzyć własnoręcznie. Do tego służy edytor misji, podstawowy element gry. Mimo że edytor jest mało intuicyjny, wysiłek włożony w jego poznanie naprawdę daje wiele – można wykreować dowolną sytuację taktyczną, jaka powstanie w naszych głowach. Żadnych ograniczeń.

Symulator był testowany przez słynnego rosyjskiego oblatywacza Su-27, Anatolija Kwoczura. Model lotu okrzyknięto najbardziej zbliżonym do rzeczywistości pośród symulatorów wojskowych. Miał kilka błędów, ale w powszechnym zdumieniu nikt nie zwracał na nie uwagi – gra zabijała swoją autentycznością. Najlepszy dowód, że nie grafika czyni symulator.



SI w walce zarówno na krótki dystans, jak i BVR nie została pokonana nawet przez Falcona 4.0. Flanker jest także chwalony za najlepiej rozwią-

Diablo

Po czym można poznać dobrą grę? Oczywiście po tym, że przez wiele, wiele miesięcy jesteśmy w stanie grać w nią z równie dużym entuzjazmem jak na początku. Wykładnią sukcesu gry bardzo dobrej jest



Sióstr Niewidocznego Oka oraz Mag z Bractwa Vizjerei. Głównym celem jest zniszczenie piekielnej istoty DIABLO – Pana Terroru, który opanował ludzkie ciało. Taki cel postawiony jest przed nami w grze jednoosobowej. Aby go osiągnąć, należy oczywiście wykonać wiele dodatkowych zadań, ale przede wszystkim odpowiednio rozwinąć swą postać. To jest właśnie główna siła Diablo. Zwiększamy wartości współczynników, które wzmacniają naszą ogólną siłę bojową, prowadzimy poszukiwania różnego rodzaju magicznych przedmiotów, których jest mnóstwo, a ich zastosowania są bardzo różne. Do tego jeszcze dochodzą potężne czary. Dzięki odpowiedniemu wyekwipowaniu postaci możemy schodzić w coraz głębsze katakumby, pokonując coraz groźniejszych wrogów.

Gdyby nie gra wieloosobowa i znany wszystkim Battle.net, Diablo byłby grą bardzo dobrą, ale na pewno nie genialną. To właśnie wspólne przemierzanie podziemi, wzajemne pomaganie sobie w sytuacjach kryzysowych dodało grze niesamowitego uroku. Główny cel schodzi na dalszy plan. BN stał się jakby miniświatem, gdzie co dzień budzimy się, aby znów wśród przyjaciół stawić czoło przeciwnościom losu.

Z jednej strony to wspaniała przygoda dla graczy, a z drugiej koszmar ludzkości – wirtualna rzeczywistość. To wspaniałe, że jakaś gra komputero-



wa może przynieść tyle satysfakcji, ale zarazem straszne, że, jak małe dzieci, nie potrafimy bawić się sami. Multiplayer, virtual reality, to nasza przyszłość. A Diablo już się budzi, koszmar na nowo zmartwychwstaje, a wspomnienia czekają, aby stać się nieśmiertelną legendą, której wysłuchiwać będą następne pokolenia...

jednak jeszcze coś. A mianowicie legenda i wspomnienia. Czy zdarzyło Wam się po kilku latach wspomnieć jakąś grę (w pozytywnym znaczeniu), np. podczas jazdy tramwajem? Właśnie ten tytuł można obdarzyć mianem bardzo dobrego, wręcz genialnego.

Diablo z pewnością mieści się w tych ramach. Fabuła prosta i skuteczna. Do ogarniętej chaosem wioski Tristram przybywa bohater, aby zapobiec rozplenieniu się Zła: Wojownik z ziem Khandurasu, Łuczniczka – członkini Zakonu



Adam „Nubarus" Piesiak



zany padlock view (bez perfekcyjnego opanowania nie ma co marzyć o pokonaniu przeciwnika w grze wieloosobowej).

Gra sieciowa jest bodaj największą zaletą Flankera. Dzięki TCP/IP można pograć z kumplem „po kabelku", a prostota grafiki ujawnia swoją MOC – dzięki niej nawet w warunkach dużego obciążenia sieci gra chodzi w miarę płynnie! A emocje w pojedynkach jeden na jeden nie mogą się równać z żadnym innym symulatorem.

W pudełku znajduje się Su-27 w wersji 1.5. W stosunku do sprzedawanej dawniej wersji 1.0 poprawiono błędy awioniki, dołożono brakujące elementy (np. encyklopedię, lusterka wsteczne, chmury), poprawiono inteligencję komputerowego przeciwnika i rozwiązano problemy z rozdzielczościami innymi niż 640×480. Dzięki opcji „smooth shading" w widokach zewnętrznych wszystkie modele oraz rzeźba terenu pokazywane są z cieniowaniem Goraude'a.



Na CD znajdziemy także autentyczne filmy z pokazów możliwości samolotu. Polska instrukcja ułatwi ujarzmienie samolotu, którego tak bardzo obawiają się nasi przyjaciele z NATO :-).

Yennefer



WOJNY ŚWIATOWE

ZOBACZ WSTECZ MENU



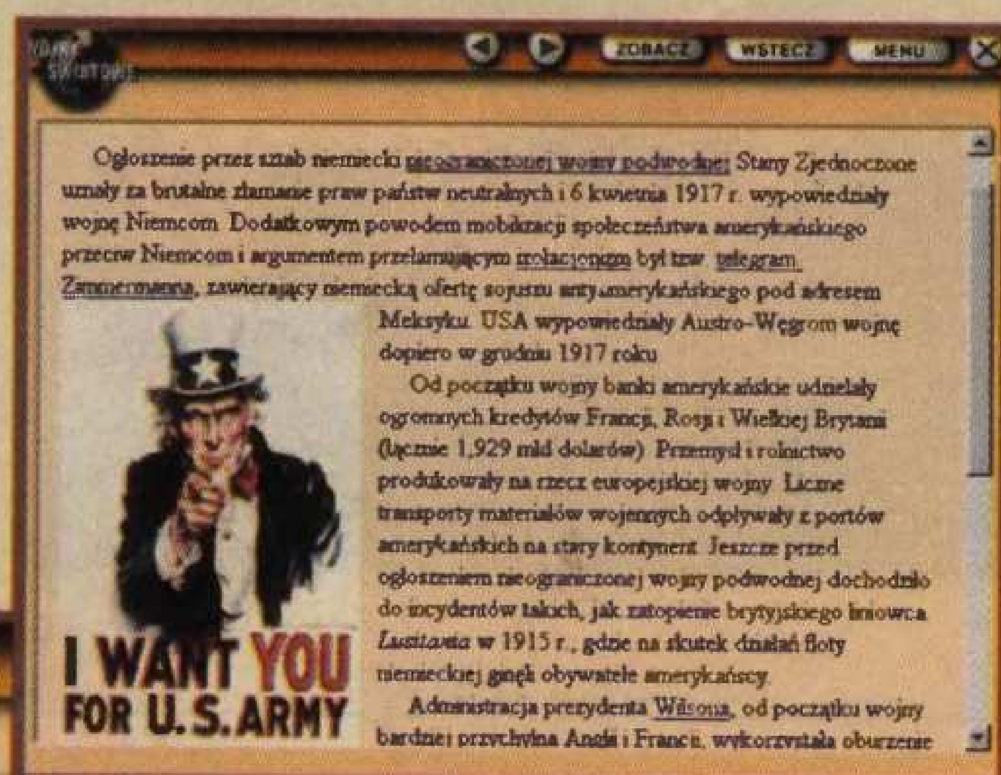
Wojny światowe

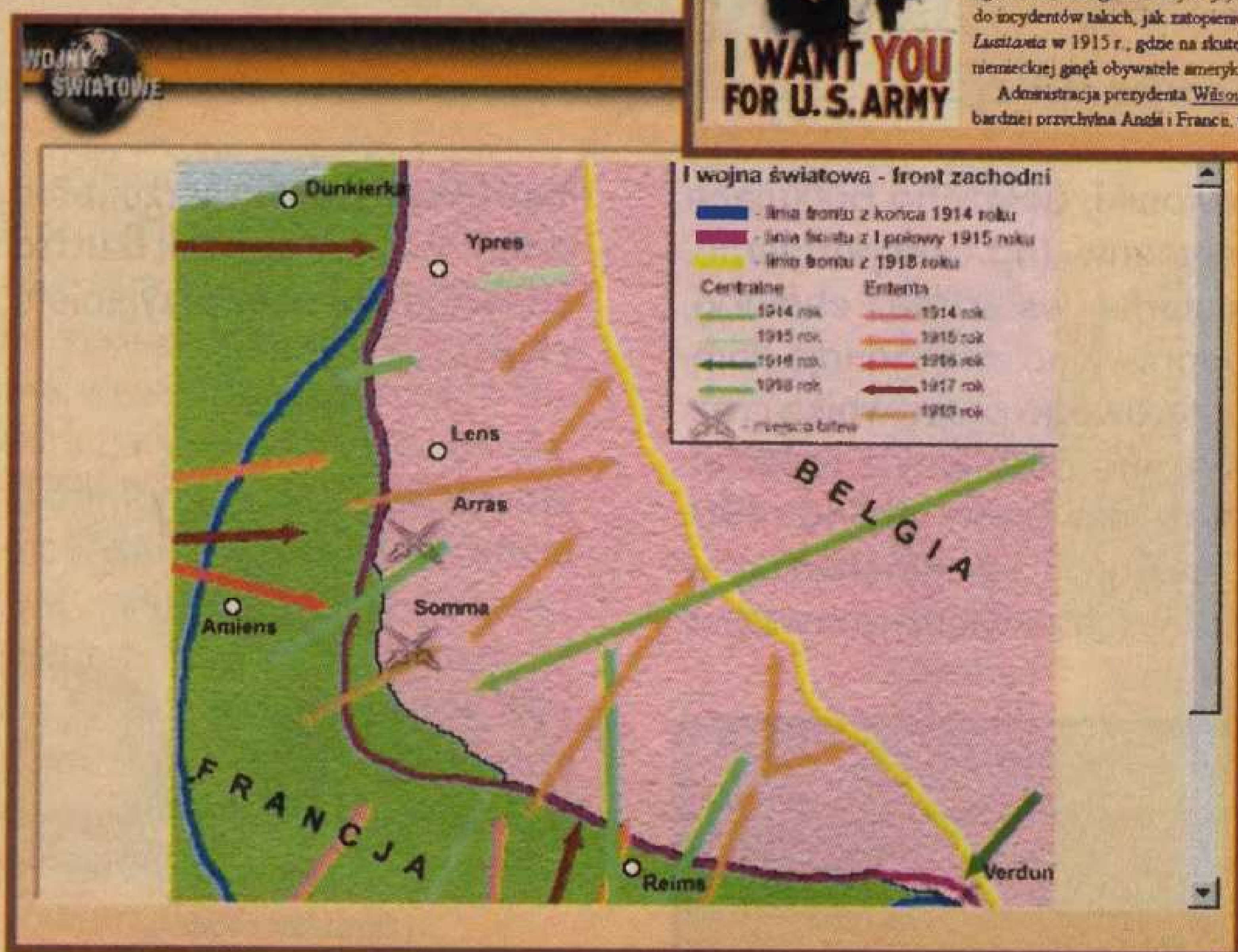
Gdy usłyszałem tytuł Wojny światowe, od razu wiedziałem, że oto trafia się gratka dla takiego militarysty jak ja. Dwie największe wojny rozebrane na atomy, zanalizowane i do tego opatrzone multimedialnymi wtrętami – tak sobie wyobrażałem zawartość.

Po dokładnym zanalizowaniu okładki pudełka stwierdziłem jednak, że program jest encyklopedią historii Polski i świata z lat 1914–1948. Rzeczywistość okazała się różna od moich wyobrażeń i życzeń autorów okładki: mamy historię ogarniętej wojną części świata, a daty graniczne są dość płynne, klient dostanie więc bezpłatnie (płaci tylko za lata 1914–1948) dawkę informacji o genezie I wojny światowej i wojnie koreańskiej 1950–1953.

Encyklopedię podzielono na szereg artykułów zgrupowanych w 5 chronologiczno-tematycznych rozdziałach. Są one oszczędnie ilustrowane, zawierają jednak wiele połączeń hypertekstowych oraz odnośników umieszczonych pod przyciskiem Zobacz. Treść tekstów nie jest szczególnie sucha, choć szkoda że czytanie z ekranu jest jedynym sposobem korzystania z nich – nie ma możliwości wydrukowania czy kopiowania do edytorów, nie mówiąc o skomponowaniu własnego opracowania.

W programie jest sporo smaczków, zwłaszcza w materiałach z grupy Varia. Można posłuchać zabawnych z naszego punktu widzenia rozważań, ale też jednego z mniej znanych przemówień prezydenta Starzyńskiego (słychać, że nie było wcześniej przygotowane) oraz obejrzeć polskie reklamy z okresu międzywojennego (w tym jedną w najpopularniejszych, wykorzystującą slogan Melchiora Wańkowicza „Cukier krzepi"). Znaleźć można także mniejsze i większe wpadki. Mapy w programie są za małe. Najbardziej razi to na mapie frontu zachodniego z I wojny światowej, gdzie linia wskazująca maksymalny zasięg wojsk niemieckich wychodzi poza obręb mapy. Sporego omówienia doczekał się Ford T, ale jak wyglądał ten samochód z programu się nie dowiemy. Nie wspomnę już o indyjskiej kaście „niedotykalnych", która wedle mej dotychczasowej wiedzy nazywała się „nietykalni". Że się czepiam? A czepiam się, bo publikując encyklopedię, wydawca bierze na siebie ryzyko, że ktoś, korzystając z niej, zechce się wyedukować, by błysnąć w towarzystwie erudycją.





Artykuły ułożone są w działach chronologicznie, ale i tak łatwiej skorzystać z leksykonu. Umożliwia on wyodrębnienie dokumentów, zdjęć, map, nagrań dźwiękowych, filmów. Opisy dokumentów bywają niekiedy nieścisłe (spotkałem się z dwoma różnymi opisami jednego).

Oprócz leksykonu do wyszukiwania haseł służy linia czasu, na której zdjęciami zaznaczono odnośniki. Zdjęcia czasem niewiele mówią, po najechaniu na nie kursorem, pojawiają się więc podpisy. Bez nich korzystanie z tego systemu wyszukiwania byłoby niemożliwe. I tak jest zresztą mało efektywne: na rok przypada średnio jedno hasło z historii Polski i jedno z powszechnej.

W Wojnach światowych, oprócz solidnych merytorycznie artykułów, znalazło się trochę informacji dotąd w tego rodzaju programach nie publikowanych, o co trudno, zważywszy na liczbę podobnych programów na rynku. Dotyczy to przede wszystkim dokumentów i materiałów dźwiękowych, na które składają się liczne fragmenty wspomnień. Gdyby jeszcze program zapewniał łatwiejsze skorzystanie ze zgromadzonych w nim materiałów, byłby bardzo dobry.

Sir Haszak

WOJNY ŚWIATOWE

EDGARD multimedia

Encyklopedia

Edgard Multimedia

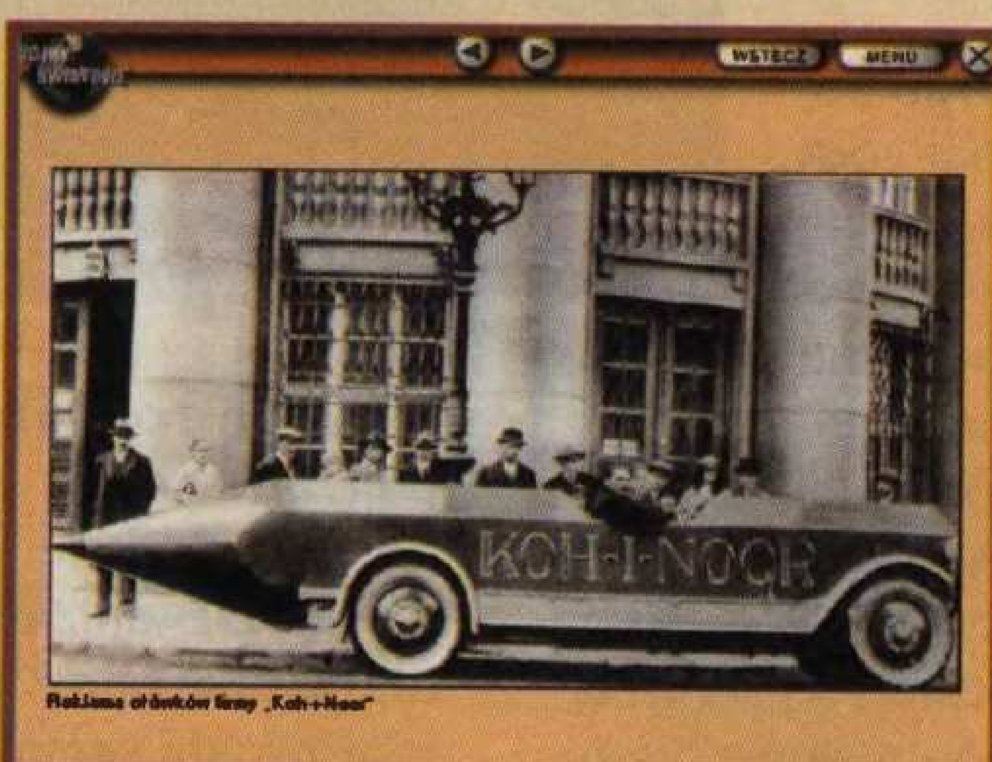
Wymagania sprzętowe: Pentium 100, 16 MB RAM, CD-ROM 6x, Windows 95/98

Ocena: 69%

Cena: 79 zł



Polski wóz pancerny Ursus wz. 29

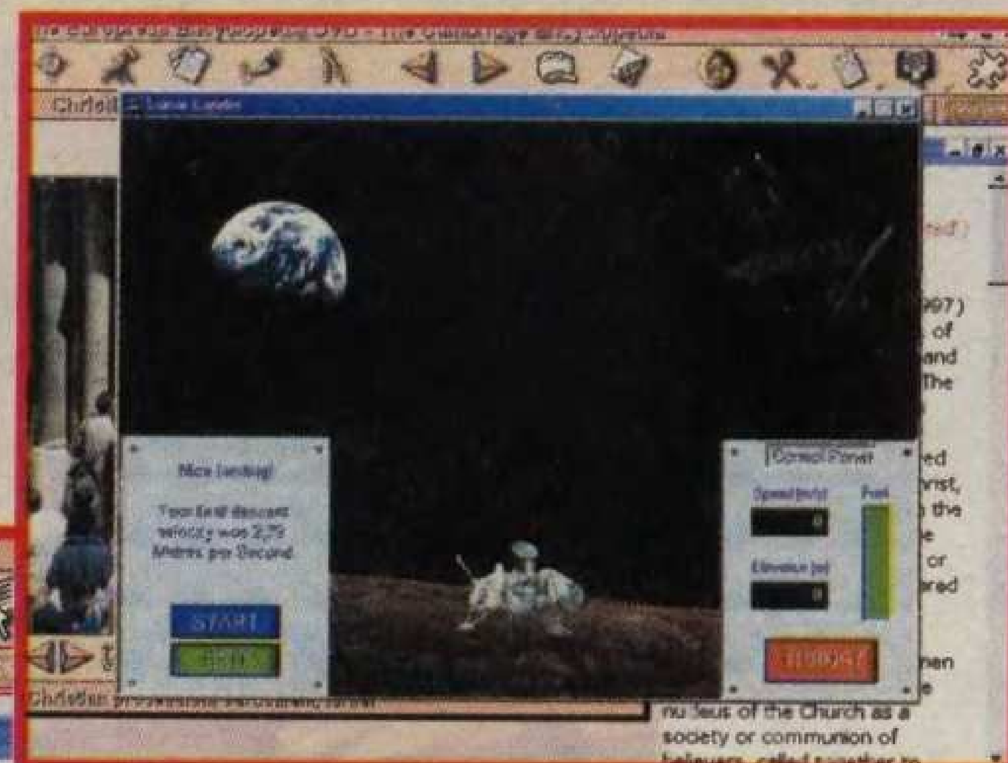


Reklama ołówków firmy „Koh-i-Noor"



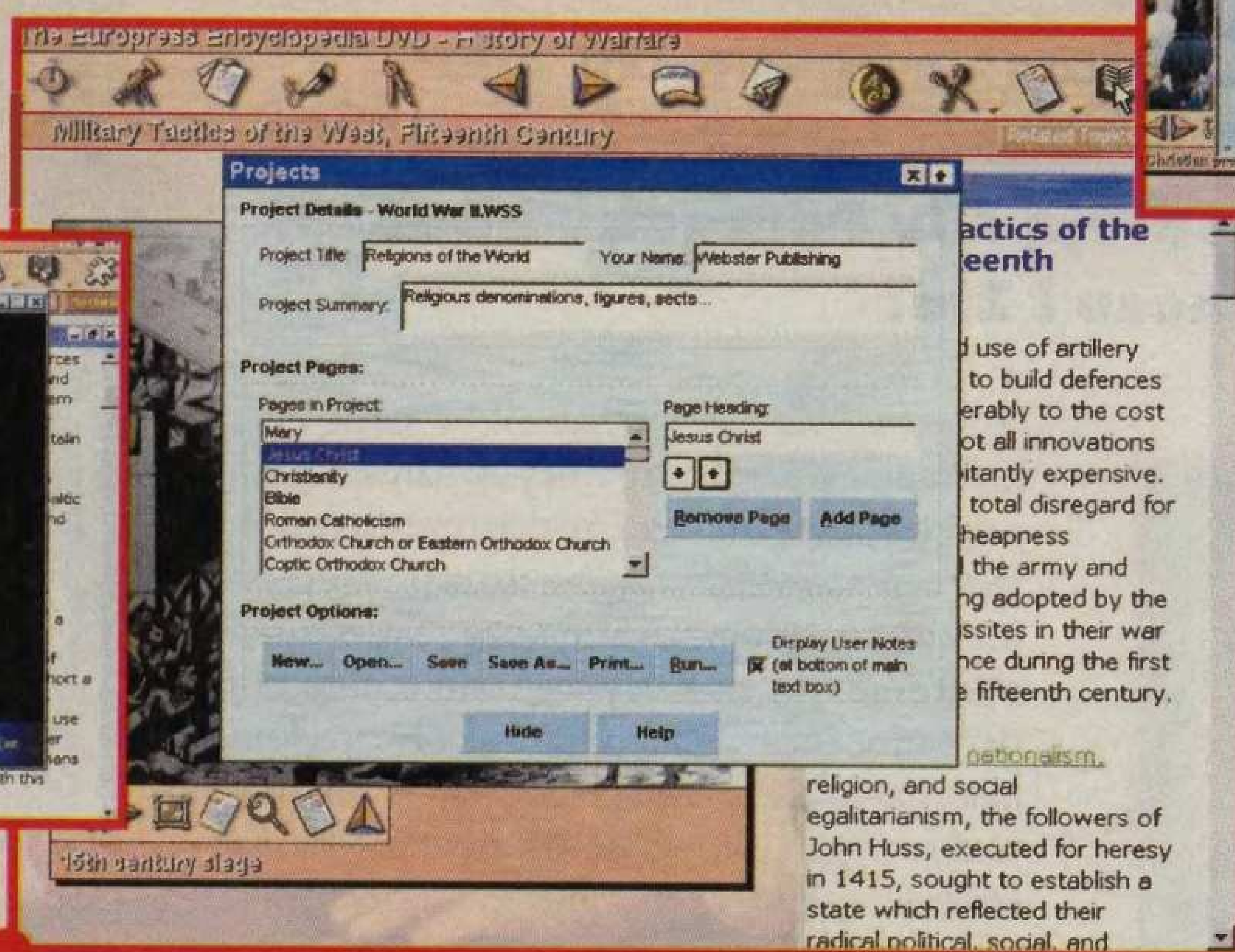


The Europress Encyclopedia DVD



Encyklopedie multimedialne przyzwyczaiły nas do różnych dodatków, suplementów, uzupełnień występujących niejako obok głównego indeksu haseł. Najnowsza propozycja firmy Europress umieszczona na DVD sprawia wrażenie, że to właśnie encyklopedia jest dodatkiem. Program, nazwany Europress Encyklopedia, zawiera 4 działy porównywalne pod względem objętości z częścią encyklopedyczną, liczącą 42 655 haseł.





Hasła można łączyć w rozbudowane opracowania. W programie umieszczono sporo gotowych przykładów.

Program podzielono na 9 części, z których nie wszystkie są czysto encyklopedyczne. W dziale multimedialnym oglądający może spróbować posadzić lądownik na Księżycu (wcale niełatwe), obejrzeć zmiany faz Księżyca w czasie rzeczywistym lub przyspieszonym, poznać strefy czasowe.

Nie ma takich fajerwerków w samej encyklopedii. Jej interfejs jest nad wyraz prosty: teksty ze sporą liczbą połączeń hypertekstowych, ilustracje z możliwością powiększenia, niekiedy fragmenty dźwiękowe (np. podstawowe zwroty w kilkudziesięciu językach!), trochę odnośników pod tekstem do pokrewnych haseł. Największą atrakcją głównej części programu jest aktualność opracowanych haseł. Dane pochodzą z lat 1997–1999, co przy publikacji encyklopedycznej ma niebagatelne znaczenie. Sporą część haseł omówiono obszernie. Najlepszym przykładem jest historia Polski, w której nie tylko podano fakty i daty, ale pokuszono się o pokazanie także tła niektórych wydarzeń.



Właściwa część historyczna wygląda zresztą imponująco. Omówione zostały: historia najnowsza, historia archeologii, medycyny, broni i astronomii, a ponadto Stanów Zjednoczonych, Wielkiej Brytanii i Irlandii oraz Australii. Te, właściwie samodzielne kompendia uzupełniono anegdotami historycznymi dotyczącymi dalszej przeszłości: starożytności, średniowiecza i renesansu.

Nie mniej obszerny dział poświęcono współczesnemu światu. Znaleźć w nim można zarówno listę przywódców niemal wszystkich państw, począwszy od XIX wieku, wyniki najważniejszych zawodów sportowych, informacje o ONZ i UNESCO, lotach kosmicznych i... specyficznych chorobach grożących podróżnym w każdym z państw. Prawdziwym rarytasem jest kronika wydarzeń międzynarodowych z lat 1996–1999, doprowadzona do 31 marca bieżącego roku. Na dni do 31 grudnia włącznie zostawiono miejsce – teksty je opisujące można na bieżąco ściągać z Internetu (podobny okres obejmuje publikacja naukowa Science Review).

Encyklopedię ściśle powiązano z Internetem. Są to nie tylko uzupełnienia artykułów, ale cały dział wybranych stron oraz dostęp do WebsterWorld: stron edukacyjnych, encyklopedycznych, filmów i gier.

Obrazu encyklopedii dopełniają 3 słowniki. Pierwszy – to obszerny wyciąg z dziewiątej edycji Concise Oxford Dictionary. Słownik historii naturalnej objaśnia pojęcia nauk przyrodniczych. Ostatni ma w sobie coś ze słownika etymologicznego – przedstawia pochodzenie słów, także zapożyczonych.

Jakkolwiek encyklopedię czyta się z zainteresowaniem, znalazłem w niej 2 irytujące wady: żadnej z 50 prezentacji wideo i żadnego z 13 filmów dokumentalnych nie można uruchomić bez dekodera MPEG-1 lub MPEG-2. A przecież wiadomo, że wystarczy silny procesor (a mamy już parę takich na rynku), by filmy DVD odtwarzać bez czkawki. Druga wada – to niezbyt piękny atlas. Zawiera wyczerpującą informację tekstową, ale mapy, dające się oglądać w 3 stopniach przybliżenia, wyglądają kiepsko.

Mimo tego wszyscy biegle posługujący się językiem Szekspira powinni być zadowoleni z publikacji Europressu. Wszak obszerna i aktualna informacja zawsze jest w cenie.

Palcjusz

The Europress Encyclopedia
The Ultimate Multimedia Reference Library
DVD

Encyklopedia
Europress
L.E.M.

Wymagania sprzętowe: Pentium 100, 16 MB RAM, DVD ROM, dekoder MPEG-1 lub MPEG-2, Windows 95/98

Ocena: 85%

Cena: 229 zł

TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS

Total Annihilation: Kingdoms wprowadza nas w fantastyczny świat walki czterech królestw, z których dwa reprezentują siły Porządku i Dobra, a dwa pozostałe – Chaosu i Zła.





Na bohaterów trzeba uważać, gdyż utrata ich podczas kampanii jest równoznaczna z przegraniem scenariusza.

Przede wszystkim należy uważnie czytać odprawy przed misją. Bardzo często zawierają wskazówki pomagające na pierwszym etapie gry. Ale najważniejsza jest wiedza o terenie, przez który wypadnie nam się przemieszczać. Pamiętam jak stworzyłem kilkunastu Kamiennych Gigantów nie zauważywszy, iż powstają na płaskowyżu, z którego nie są w stanie zejść. I do końca walki stali bezczynnie.

Wiedzę o sile przeciwnika daje nam patrolowanie. Dowiemy się, gdzie ma on swoje źródła mana oraz czy nie wysyła właśnie jednostki mającej budować nową bazę lub nie przygotowuje desantu z morza.

Gdy mamy ustawioną linię obrony (np. wieżyczki strażnicze, wieże magów czy choćby rząd łuczników), warto przed tę linię wypuścić stworzonko w rodzaju papugi lub nietoperza i wydać mu rozkaz patrolowania. Ponieważ jednostki zwiadowcze posiadają spory zasięg widzenia (UWAGA: znacznie się zwiększa w momencie, kiedy zwiadowca znajduje się w powietrzu), to istnieje duża szansa, że odkryją obecność zbliżającego się wroga i umożliwią katapultom lub działom wczesne rozpoczęcie ostrzału.



Jednak zwiad powinien odbywać się nie tylko przed zaangażowaniem w walkę. W momencie, kiedy wysyłamy armię, aby najechała teren wroga, musimy zdawać sobie sprawę, że napotkamy silny opór, w tym odziałów pochowanych gdzieś w lesie czy po prostu poza zasięgiem widzenia jednostek bojowych. Możemy uniknąć wielu nieprzyjemnych niespodzianek, jeśli atakującej grupie towarzyszyć będzie kilku zwiadowców.

Królowie mórz

Veruna to taka Cavedogowa Wielka Brytania. Państwo to niepodzielnie rządzi na morzach, mając do dyspozycji kilka rodzajów okrętów wojennych oraz niezwykle przydatną budowlę, czyli Floating Tower. Wieża ta może powstać tylko na wodzie i budowana jest przez Flagship. Jej zaletami są: spora siła rażenia, bardzo daleki zasięg oraz umiejętność zwalczania celów naziemnych, nawodnych i powietrznych.

Dzięki tym zaletom Floating Tower staje się wręcz nieodzowną budowlą w trakcie przygotowywania desantu lądowego. Najpierw ustawiamy wieże w pewnej odległości od brzegu, a kiedy statki są już przez nie chronione, posuwamy się do samego brzegu i wznosimy następne wieże. Jeśli trzeba, możemy tak obstawić całe wybrzeże. Przechodzące brzegiem siły wroga będą natychmiast rozbijane, a nasz desant nie będzie narażony na błyskawiczny atak.

Oczywiście, każdą linię obrony da się przejść. Jednak nie spotkałem się w kampanii ani w scenariuszach typu „skirmish" z sytuacją, by przeciwnik uderzył na moje wieże siłami większymi niż kilkanaście Drake'ów. Sześć wież radzi sobie w tym

wypadku bez problemów. Gorzej, kiedy zostaną zaatakowane przez morskie potwory Zhonu, nazywane Krakenami. Kilkanaście może spowodować spore komplikacje. Na szczęście wróg wysyła ich zwykle tylko kilka.

Królowie powietrza

Królami przestworzy są, rzecz jasna, smoki. Ale ogromny koszt ich powołania oraz fakt, że liczba smoków w armii jest ograniczona do jednego, powoduje, że są one jednostkami niezbyt efektywnymi. Oczywiście, smok potrafi narobić niezłego zamieszania w bazie wroga, ale nie jest niezniszczalny. Dobra obrona szybko sobie z nim poradzi.

Walka w powietrzu często będzie jedynym sposobem na pokonanie przeciwnika. Szybkie i silne smoki pochodzące z Zhon lub Rycerze Nieba z Taros są po prostu idealnymi oddziałami do szturmu na wrogą bazę. Cóż przeciwnikowi przyjdzie nawet z całych armii Tytanów, Krzyżowców lub Rycerzy, skoro nie będą w stanie atakować celów powietrznych?

Dlatego, by uniknąć pogromu, dokonanego przez jednostki powietrzne, lepiej trzon naszej armii stworzyć z oddziałów potrafiących strzelać. Idealnym przykładem są bardzo szybkie i dość tanie Amazonki z Veruny.

Jednostkom „lataczy" nie pozwalajmy nigdy usiąść na ziemi. Po pierwsze, będą one wtedy bardziej narażone na atak, po drugie – zmniejszy się ich zasięg widzenia. Wydajmy oddziałowi rozkaz patrolowania i niech fruwa sobie w kółko, póki nie będzie znowu potrzebny.

Walka na dystans

W TAK ogromną rolę odgrywają jednostki potrafiące atakować z dystansu. Każdy, kto choć raz wypróbował skuteczność Kamiennych Gigantów, będzie wiedział, że klucz do sukcesu leży w rozbiciu wroga, zanim zdąży on dotrzeć do naszych zgrupowań czy umocnień.

Jednostki takie potrafią atakować również cele, których nie widzą, pod warunkiem, że te cele prowadzą do nich właśnie ogień. Katapulty z Veruny i Aramonu, działa z Aramonu, Ogniowe Demony z Taros czy Kamienni Giganci – to oddziały mogące mocno zaszkodzić atakującemu przeciwnikowi. W początkowych etapach gry można korzystać też z tańszych jednostek, takich jak Kusznicy czy Łucznicy, ale są one zbyt mało wytrzymałe, a przede wszystkim nie dysponują odpowiednim zasięgiem ognia. Znakomitymi, tanimi i dostępnymi od wczesnych misji potworami są Żuki z Taros, ale trzeba pamiętać, że wysyłane przez nie płomienie nie mają zbyt wielkiego pola rażenia.

Osłabianie wroga



W TAK bardzo często w walkę są zaangażowane liczne oddziały wroga. Nie przynosi więc wstydu fakt, że pierwszy atak na bazę przeciwnika zakończy się sromotną klęską i jedyne, co po tym ataku pozostanie, to szczątki żołnierzy poniewierające się na polu bitwy. Jednak chodzi o to, aby nawet takim nieudanym szturmem zadać wrogowi jak największe straty.

Przede wszystkim należy niszczyć Lodestones. To w końcu właśnie w tych miejscach wróg pobiera mana do powoływania nowych potworów. Odcięcie go od źródeł mana lub nawet chwilowe zakłócenie produkcji może w przyszłości bardzo się opłacić.

Mieszkańcy Zhon nie potrafią wznosić żadnych budowli, a monstra im służące przywołują za pomocą magii.

Nie warto koncentrować się na walkach z wysłanymi do powstrzymania najazdu oddziałami. Szybkie jednostki latające lub konne prędko dotrą do bazy i tam dopiero mogą dać z siebie wszystko, czyli zburzyć budowle produkujące wrogie oddziały. To ważniejsze niż angażowanie się walkę z wieżyczkami, które w dużej liczbie i wsparte przez łuczników potrafią dokonać istnego spustoszenia w naszej armii.



Czasami warto poświęcić kilka chwil na wykarczowanie lasów, aby oczyścić sobie przedpole. Do tego celu doskonale nadają się wieżyczki, a także działa czy katapulty. Łatwiej przecież poruszać się w otwartym terenie niż błądzić w gęstwinie drzew, a poza tym znacznie prościej wypatrzyć wtedy wroga.

Linie obronne

Jak w każdym RTS-ie, tak i w Kingdoms gracz pokocha te mapki, w których jego baza znajduje się za naturalnymi osłonami i gdzie bardzo łatwo utworzyć silną linię obrony, na której rozbiją się ataki wroga. O wiele gorzej, gdy trzeba toczyć walkę na równinie, gdzie jest sporo źródeł mana, które trzeba opanować i chronić.





Powołanie kapłanki, mage buildera itp. oraz budowa zwykłego Lodestone nie są zbyt kosztowne. Postarajmy się więc jak najszybciej zbudować Lodestones na wszystkich świętych kamieniach, które znajdują się w pobliżu, a potem dopiero myślmy o tym, aby je chronić za pomocą wieżyczek czy oddziałów, najlepiej walczących na dystans. Nie możemy jednak zapominać, że nawet dobrze zorganizowana linia obrony może okazać się bezużyteczna, jeżeli przeciwnik podeśle w jej okolice jednostki takie, jak katapulty lub Kamienni Giganci (znamy taką sytuację ze StarCrafta). Żadna wieżyczka nie ma tak dalekiego zasięgu jak one. Dlatego należy dysponować ruchliwym oddziałem, który w każdej chwili będzie gotowy zlikwidować zagrożenie. Obok naszych linii obronnych powinna też znajdować się jednostka budowlana, która szybko będzie usuwać powstałe szkody lub postawi nowe punkty obrony.



Przygotowanie ataku

W pierwszych scenariuszach kampanii możemy sobie pozwolić na to, aby mieć tylko jeden, dwa budynki produkujące nowe oddziały. W późniejszych misjach i w rozgrywce typu „skirmish" budynków tych powinno być więcej. Atak warto przeprowadzać naprawdę sporymi siłami. Nie ma nic gorszego niż niemożność „dorżnięcia" wroga, bo zabrakło nam kilkunastu jednostek. A zanim się one pojawią, przeciwnik już powoła nowe siły. Pamiętam scenariusz, w którym dałem sobie radę z wrogiem, prowadząc produkcję w pięciu budynkach i śląc coraz to nowe armie na miejsce tych, które były rozbijane pod murami jego bazy. Spokojnie, krok po kroku zdobywając teren, na tyle osłabiłem jego obronę, że nie był w stanie odbudowywać sił tak szybko, jak ja je niszczyłem.

Ze względu na niski poziom Sztucznej Inteligencji własnych oddziałów w TA: Kingdoms konieczne jest odpowiednie rozmieszczenie jednostek przed przeprowadzeniem ataku. Jeżeli armia zbiera się na płaskowyżu, z którego prowadzi tylko jedna droga, mamy jak w banku, że jednostki po prostu „oszaleją". Jedne przedostaną się tam, gdzie im każemy, inne będą szukać nowej trasy, jeszcze inne po prostu zignorują rozkaz albo będą kręcić się w kółko.

W takim wypadku lepiej przeprowadzać armię małymi grupkami i skoncentrować już na równinie, aby atak był naprawdę silny, a nie polegał na stopniowym podchodzeniu pod bazę nielicznych oddziałów. Podobne zamieszanie może powstać podczas ataku dużym zgrupowaniem. Dlatego lepiej armię podzielić na kilka zgrupowań i wydawać im polecenia za pomocą skrótów klawiszowych. Każde zgrupowanie niech atakuje inny punkt. Musimy również zorientować się, czy w danej chwili bardziej odpowiada nam, by jednostki zachowywały się ofensywnie, czy defensywnie. Kiedy nie chcemy, aby atakowały wszystko, lepiej narzucić im zachowanie defensywne. Będziemy wtedy pewni, że posłuchają rozkazów i skoncentrują się na atakowaniu wyznaczonych celów.

Każdy, kto choć raz wypróbował skuteczność Kamiennych Gigantów, będzie wiedział, że klucz do sukcesu leży w rozbiciu wroga, zanim zdąży on dotrzeć do naszych zgrupowań czy umocnień.

Bohaterowie

Podobnie jak w Total Annihilation, w Kingdoms szczególna rola przypada bohaterom. Każde z państw uczestniczących w konflikcie dysponuje herosem posiadającym specjalne zdolności. Po pierwsze, jest on w stanie rzucać czary, w tym bardzo mocne zaklęcie trzeciego poziomu, które powoduje zniszczenie wszystkich jednostek wroga w promieniu kilkunastu metrów (a nawet zburzenie wieżyczek strażniczych). Ponieważ bohater jest dość wytrzymały, potrafi, nawet nękany ogniem wroga, wejść w środek jego zgrupowania i rzucić trzeciopoziomowy czar. Potem powinien jak najszybciej zmykać, bo regeneracja mana, aby rzucić ten czar po raz drugi, trwa dość długo. Ale efekty są po prostu obłędne. Przy łucie szczęścia możemy za jednym zamachem wykończyć 20–30 wrogów i jeszcze zniszczyć słabsze struktury obronne.

Oczywiście, najwspanialszym z bohaterów jest latająca piękność rodem z Zhonu. Ona nie musi szukać wejścia do wrogiej

bazy, bo przeleci nad murami. Nie musi też bać się jednostek nie potrafiących strzelać. Rzuca zaklęcie i spokojnie odlatuje, aby za chwilę złożyć następną wizytę.

Na bohaterów trzeba bardzo uważać, gdyż utrata ich podczas kampanii jest równoznaczna z przegraniem scenariusza. Warto też pamiętać, że najsilniejszy czar może zniszczyć również nasze własne jednostki lub uszkodzić budynki.

Specyfika rozgrywki Zhon

Sposób prowadzenia walki siłami Taros, Veruny i Aramonu w zasadzie nie odbiega w znaczący sposób od tego, co znamy



z innych strategii czasu realnego. Zupełnie inaczej rzecz wygląda, kiedy dowodzi się plemieniem koczowników z barbarzyńskiej krainy Zhon. Otóż, mieszkańcy Zhon nie umieją wznosić żadnych budowli, a monstra im służące przywołują za pomocą magii. Grając po tej stronie, nie mamy do czynienia z „bazą". Nasza baza jest wszędzie tam, gdzie znajdują się szamani.

Ta strategia walki na początku może być nieco denerwująca. Ale kiedy przyzwyczaimy się już do niej, okazuje się, że mamy mnóstwo nowych możliwości. Przede wszystkim wróg nigdy nie może być pewien, czy nie działa gdzieś ukryty w lesie i krzakach nasz szaman, przywołujący zastępy monstrów. O wiele łatwiej przecież ukryć jednego szamana niż budowlę, którą trzeba by otoczyć murami lub obstawić wieżyczkami. Po drugie, siły Zhon są mobilne. Nawet chodzące wieże, czyli Kamienni Giganci, mogą poruszać się (co prawda wolno), pod warunkiem, że nie każe im się przechodzić przez wyższe wzgórza. Po trzecie, główny bohater-mag krainy Zhon – to panna, która potrafi latać! Jesteśmy więc w stanie dotrzeć do każdego zakątka mapy i w miejscu, które wybierzemy, natychmiast rozpocząć rozmnażanie potworów. Z tego, co słyszałem od osób grających w trybie multiplayer, autorzy przesadzili z siłą Zhonu i gra po tej stronie daje większe szanse na zwycięstwo niż dowodzenie wojskami innych państw.

Jacek Piekara



NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE

„Pożeracz czasu" – to jedyny przydomek dla tej gry, jaki mi w tej chwili przychodzi do głowy. Przychodzę do domu, siadam przed monitorem i gram. Kilka razy w trakcie pisania tekstów łapałem się na tym, że zamiast pisać, gram w N4S. Reszta gier poszła w odstawkę i nie wiem, kiedy się za nie zabiorę. Ostrzegam więc wszystkich, którzy mają mało czasu, ta gra wciąga jak trąba powietrzna.

Autorzy Road Challenge udoskonalili model jazdy w porównaniu z poprzednią częścią. Stał się bardziej realistyczny, a co za tym idzie – trudny. Dodano wiele nowych trybów gry i rozbudowano istniejące w poprzedniej części. Zdobycie tytułów mistrzowskich we wszystkich wyścigach zajmuje wiele czasu, ale dzięki temu przynosi wiele satysfakcji.

Najlepiej słuchaj radiowych komunikatów policyjnych. Wtedy będziesz wiedział, gdzie stoją blokady lub włączają się do pościgu radiowozy.

W wyścigach Hot Pursuit masz możliwość korzystania ze skrzydłowego. Trzeba jej używać. Możesz nakazać, aby Twoje wsparcie ustawiło blokadę na drodze przed uciekającym pojazdem. Wyminięcie jej będzie dla uciekiniera dość kłopotliwe i powinno zakończyć się złapaniem zbiega, o ile blokada zostanie postawiona w odpowiednim punkcie toru, np. na zakręcie albo zaraz za nim.

Oczywiście, wyrzucenie kolczatki przed uciekinierem też spowoduje zatrzymanie, ale trzeba wykazać się przy tej czynności dużą precyzją. Jeśli wyrzucisz za wcześnie – zbieg spokojnie ją ominie, a jeżeli za późno – kolczatka nie zdąży się rozwinąć i przeciwnik spokojnie po niej przejedzie.

Najlepszym jednak sposobem, aby zbiega zatrzymać, jest zablokowanie mu drogi. W Road Challenge jest możliwość przesiadania się w trakcie jazdy do innego radiowozu będącego na trasie, co pozwala na znalezienie się przed przeciwnikiem i skuteczne przyparcie go do muru. Zatrzymanie go na środku trasy jest raczej mało prawdopodobne i tylko powolne spychanie uciekiniera na bandę i hamowanie (byle nie za ostre) umożliwi Ci wlepienie mu mandatu.

Najciekawszy z trybów pościgowych jest Time Trap: w podanym czasie musisz wyeliminować dwóch uciekinierów, zaś jako uciekinier w podanym czasie masz pokonać odpowiednią liczbę okrążeń, ale za każdy mandat dostajesz karę czasową.



Zderzenie z pługiem śnieżnym nie jest przyjemne i przeważnie kończy się lądowaniem na poboczu.



Teraz kilka rad dla uciekającego przed policją. Nie daj się zepchnąć na pobocze, bo będzie to Twój koniec. Gdy zwolnisz choć trochę, dopadną Cię i wlepią mandat. Ominięcie blokady z bloków betonu jest możliwe, ale wymaga precyzji. Trzeba zmieścić się między przeszkodami, a miejsca jest po obu stronach na grubość gazety.

Nie pozwól się wyprzedzić, a jeżeli to już się stało, nie jedź bezpośrednio za radiowozem. Uda się wtedy ominąć kolczatkę.

Jeżeli Twój samochód ma się przewrócić i nie widzisz szans, żeby szybko stanął na kołach, od razu naciśnij klawisz „R", co pozwoli Ci wrócić na trasę. Pilnuj się przed skrzydłowymi – mogą Ci narobić kłopotów. Najlepiej słuchaj radiowych komunikatów policyjnych. Wtedy będziesz wiedział, gdzie możesz spodziewać się blokady lub włączających się do pościgu radiowozów.

To tyle, jeśli chodzi o złych i dobrych chłopców, a teraz kilka rad ogólnych. Gdy prowadziłem turnieje gier wyścigowych na Wirtualnym Pikniku, zauważyłem, że większość graczy nie ścina zakrętów. Nie powinno się tego robić tylko wtedy, gdy z przeciwka może coś wyjechać. Gdy jednak masz wolną drogę, po co gwałtownie redukować prędkość? Wejdź w zakręt po zewnętrznej, na łuku staraj się jak najbardziej zejść do środka, przy wychodzeniu pozwól działać sile odśrodkowej i daj się wypchnąć na zewnętrzną.

Oczywiście, niekiedy musisz użyć hamulca, ale z tym ostrożnie, bo jeśli wpadniesz w poślizg, to po Tobie. Używanie ręcznego jest trudne – łatwo wypaść z toru. Nie ma jednak innego sposobu na pokonywanie ostrych zakrętów.

Gdy obserwowałem graczy, zdziwił mnie jeszcze jeden szczegół: prawie nikt nie używał ręcznej skrzyni biegów. Może było to spowodowane brakiem kierownic, ale i tak przecież sterować pojazdem można jedną ręką, biegi zaś zmieniać drugą. Używaj ręcznej skrzyni biegów, pozwoli Ci to na rozwijanie większych prędkości i usprawni przyspieszanie.

Gracze posiadający dobre karty dźwiękowe z obsługą tylnych głośników będą w Road Challenge mocno uprzywilejowani, bo mogą usłyszeć, z której strony przeciwnik chce ich wyprzedzić. Road Challenge wykorzystuje oba standardy dźwięku 3D, ale uruchomienie ich wymaga mocnego komputera. Na słabszych maszynach gra może niemiłosiernie zwolnić.

Przy ustawieniu wyższego realizmu i trudności gry nie dopuść do rozbicia przednich świateł. W nocy jazda bez nich na nie oświetlonych torach jest prawie niemożliwa, a gdy grasz w trybie Career, po wyścigu musisz zapłacić za nowe lampy.





W trybie Career trzeba martwić się o to, aby starczyło pieniędzy na naprawy i modernizację pojazdu oraz na wpisowe do dalszych wyścigów, bo tylko pierwsze są bezpłatne. Rozbudowa pojazdu nie jest skomplikowana. Dostępne są tylko trzy usprawnienia, a każde z nich można kupić tylko wtedy, gdy zainstalowane mamy poprzednie. Pierwszy poziom ulepszeń to obniżenie zawieszenia i lepsze opony, drugi – poprawiona aerodynamika i mniejszy ciężar auta, a trzeci – większe przyspieszenie, prędkość maksymalna i lepsze działanie hamulców, co pozwala na skrócenie drogi hamowania.

Po uzbieraniu odpowiedniej ilości gotówki możesz kupić lepszy pojazd, ale nie możesz sprzedać swojego aktualnego, dopóki w garażu nie stoi przynajmniej jeszcze jeden samochód. Wpłacając wpisowe na nowy sezon, odblokowujesz trasy, które są wtedy dostępne we wszystkich innych trybach gry.



Ominięcie blokady z bloków betonu jest możliwe, ale wymaga precyzji. Trzeba zmieścić się między przeszkodami, a miejsca jest po obu stronach na grubość gazety.



Przewrotka zakończona zapaleniem silnika to strata czasu i niepotrzebne wydatki.

W Road Challenge oprócz nowych tras pojawiają się dobrze wszystkim znane tory z poprzedniej części gry, a to umożliwia ćwiczenie techniki jazdy na znanych i lubianych trasach. Wybór samochodu dopasowanego do toru jest dość trudny, ale można dojść do tego metodą prób i błędów. Ogólnie – na trasach krętych potrzebny jest samochód z dobrym przyspieszeniem i bardzo zwrotny, zaś prędkość maksymalna nie jest tak ważna. Odwrotnie jest natomiast na torach prostych, pozwalających na wyciśnięcie z silnika wszystkich koni mechanicznych. Rada ta dotyczy trybów Arcade i Multiplayer, bo w trybie Career jesteś skazany na pojazd kupiony za dostępne fundusze.

Życzę gumowych słupów! Trzymajcie się drogi (najlepiej na szeroko rozstawionych kołach).

Zulu

GAMBLERIADA 1999

12–14 listopada 1999

Trzy wolne dni – bądź z nami przez cały czas!

Hala Warszawianki Top 2000
15 minut tramwajem od centrum Warszawy – ul. Merliniego 2 (przy Puławskiej).

Gralnia

Najlepszy sprzęt, najnowsze gry – do Waszej dyspozycji.



Turnieje

Szczegółowe informacje w następnym numerze – przyjdź na Arenę i wygraj cenne nagrody!

Promocje

Gry dobre i tanie – takie, jakie być powinny.

Internet

Połączenie z całym światem. Za darmo.



Enter x 100

Jest już najnowszy, październikowy numer Entera – jubileuszowy! Okazja do świętowania nie byle jaka, bowiem przez 9 lat uzbierało się już równo 100 edycji tego miesięcznika.

Swą wciąż rosnącą popularność Enter zawdzięcza przede wszystkim publikacji kompetentnych i zrozumiałych testów porównawczych programów użytkowych i sprzętu, a także dołączaniu dwóch płyt CD, wypełnionych po brzegi programami użytkowymi (także w pełnych, komercyjnych wersjach!) i starannie dobranymi programami shareware i freeware.

Numer 100, który będzie w kioskach do połowy października, jest rzeczywiście wyjątkowy: dołączono do niego TRZY płyty CD, a na nich pełne wersje atrakcyjnych programów użytkowych, 100 najlepszych programów freeware i wiele innych wartościowych dodatków. Na trzeciej zaś, jubileuszowej płycie zamieszczono wszystkie niezbędne do pracy z komputerem programy w pełnych wersjach komercyjnych!



Pismo na tę okazję przytyło o dodatkowe strony redakcyjne, aby zmieścić m.in. listę konkretnych rozwiązań, które ustrzegą nasze komputery przed problemem roku 2000, porównanie systemów operacyjnych Windows 98, Windows 2000 (NT) i Linux, wywiady z czołówką rynku IT, porównanie najnowszych procesorów, test popularnych skanerów, a także: 100 przydatnych tricków, 100 najlepszych produktów, największe wpadki firm IT i wiele innych atrakcyjnych materiałów.

Redakcja przygotowała także niespodziankę dla najwierniejszych czytelników. Prenumeratorzy spotkają się na imprezie pod hasłem „ENTER NON 100P", której główną atrakcją będzie bezpłatny koncert Kayah. Informacje o imprezie na str. 51. (ws)

Zagraj w Granecie! Oszczędzasz 33%!

Najstarsza warszawska gralnia, Granet, jest stałym i wypróbowanym partnerem Gamblera w organizowaniu turniejów. Niniejszy kupon rabatowy upoważnia okaziciela do jednorazowej zniżki 33% (cena za 1 godzinę grania wynosi 4 zł, zamiast 6 zł) – niezależnie od tego, czy gra się tylko godzinę, czy cały dzień.

Centrum rozrywek sieciowych Granet mieści się w Warszawie przy ulicy Chłodnej 11 i otwarte jest w dni powszednie od 11.00, zaś w dni świątecznie od 10 aż do chwili, gdy opuści ją ostatni klient. Miejsca można rezerwować pod numerem telefonu 654 13 38.

Kupon rabatowy Gamblera
33% zniżki
Do wykorzystania w centrum rozrywek sieciowych
Granet
Warszawa, ul. Chłodna 11

GAMBLERIADA

VIII TARGI GIER KOMPUTEROWYCH

HALA GŁÓWNA KS „WARSZWIANKA" – TOP 2000

UL. MERLINIEGO 2 (PRZY UL. PUŁAWSKIEJ)

PATRONAT PRASOWY:

GAMBLER

WWW.GAMBLER.COM.PL

PATRONAT RADIOWY:

RMF FM

ORGANIZATOR:

GREIT

TEL: (022) 853 35 14

E-MAIL: GREIT@SUPERMEDIA.PL

12-14.11.1999

GamblerClub

ANDRZEJ PYRCHLA

ADAM CHYS

SZ PIETRZYKOWSKI

Pracownia Komputerowa AB
ul. Rzemieślnicza 13
32-400 Myślenice

ADAP - Stoisko Firmowe
ul. Przemysłowa 3
40-282 Katowice

AGA Electronics
ul. Ks. Skorupki 2
16-300 Augustów

AGATON
(Sklep Pamiątkarsko-Komp.-Muz.)
ul. Odrodzenia 10
12-100 Szczytno

ALTAR - sklep komputerowy
ul. 3 Maja 7
87-800 Włocławek

AMICOM
ul. Marszałka J. Piłsudskiego 14/82
22-400 Zamość

AMIKOM PPHU
ul. Sienkiewicza 81/3 lok. 120
15-003 Białystok

ARETE s.c.
SDH CENTRAL 1, II piętro
ul. Piotrkowska 165/169
90-447 Łódź

ARR GROUP
tel. (012) 22 97 47
http://www.arr.com.pl

ART-COM
ul. Grunwaldzka 120
32-510 Jaworzno

BILANG - Centrum Komputerowe
pl. Rodła 8
70-419 Szczecin

CD-MEDIA
ul. Prosta 5
87-100 Toruń

CD Perfect
ul. Granitowa 13
93-521 Łódź

CD Projekt – sklep firmowy
ul. Indyjska 25a
03-957 Warszawa

CD Projekt – sklep firmowy
ul. Pereca 2
00-849 Warszawa

CD Projekt – sklep firmowy
ul. Starowiślna 65
31-052 Kraków

CD Projekt – sklep firmowy
pl. Konstytucji 3 Maja 5
26-610 Radom

ComarLand s.c.
ul. Wielkopolska 1B
44-335 Jastrzębie

COMPACT – komputery
ul. Św. Rocha 10/218
15-879 Białystok

COMPUTER CENTER
Komputery - sprzedaż, usługi
ul. Szpitalna 62
95-200 Pabianice

CPU II Spółka z o.o.
ul. Gdańska 54
90-612 Łódź

Daniel PPH
ul. Witosa 4
87-800 Włocławek

DeMeN Komputer
ul. Strzelecka 17
97-200 Tomaszów

DIGITEL
ul. Cechowa 22
43-300 Bielsko-Biała

Galeria Programów
ul. Mały Rynek 4
31-041 Kraków

H.U.G. - Komputer
ul. Trakt Brzeski 68
05-077 Stara Miłosna
stoisko w markecie Welmax

KARPATY
ul. Rynek 14
38-200 Jasło

Księgarnia „Wojciech Skolik"
ul. Wolności 62
41-500 Chorzów

FLOP
ul. Wieluńska 28
42-200 Częstochowa

Floppy Computer Systems
ul. Grudziądzka 45
87-100 Toruń

GIL
ul. Kard. Wyszyńskiego 13
70-200 Szczecin

GOLDREGEN
Al. Najświętszej Marii Panny 11
42-200 Częstochowa

Twoje pismo, Twój klub

Alfabetyczny wykaz miast, w których działają sklepy GamblerClubu

Miejscowość	Nazwa sklepu
Augustów	• AGA Electronics
Białystok	• AMIKOM PPHU
	• COMPACT – komputery
	• WIZARD s.c.
Bielsko-Biała	• DIGITEL
	• HDD-Komputer
	• Service-Q
Biłgoraj	• P.U.P. „Wach"
Chorzów	• Księgarnia „Wojciech Skolik"
Ciechanów	• Pendex
Częstochowa	• FLOP
	• GOLDREGEN
Gdynia	• Mawix
	• Rescom
Jasło	• KARPATY
Jastrzębie	• ComarLand s.c.
Jaworzno	• ART-COM

Miejscowość	Nazwa sklepu
Jelenia Góra	• WAM-CD
Kamieniec Ząbkowicki	• PUK
Katowice	• ADAP – Stoisko Firmowe
Kędzierzyn-Koźle	• BHU Share
Kielce	• MEDIAKOM s.c.
Kraków	• ARR GROUP
	• CD Projekt – sklep firmowy
	• Galeria Programów
Legnica	• INFO COM s.c.
Lublin	• XYZ
Łódź	• ARETE s.c.
	• CD Perfect
	• CPU II Spółka z o.o.
Myślenice	• Pracownia Komputerowa AB

Miejscowość	Nazwa sklepu
Nowy Sącz	• TSK Studio Komputerowe
Olecko	• INFOLAND
Pabianice	• COMPUTER CENTER
	• Usługi Komputerowe „Tomasz Śmigielski"
Poznań	• Kombit
Radom	• CD Projekt – sklep firmowy
Reda	• Usługi Informatyczne „Katfil"
Ruda Śląska	• RED BOX s.c.
Rybnik	• MASTER
Sieradz	• PALADYN – P.P.H.U.
Słupsk	• Studio Komputerowe „STEL-DOM"
Stara Miłosna	• H.U.G. – Komputer
Szczecin	• BILANG-Centrum Komputerowe
	• GIL

Miejscowość	Nazwa sklepu
Szczytno	• AGATON
Tomaszów	• DeMeN Komputer
Toruń	• CD-MEDIA
	• Floppy Computer Systems
Warszawa	• CD Projekt – sklep firmowy
	• CD Projekt – sklep firmowy
	• F.H.U. Mascomp s.c.
	• „SiS" s.c.
	• S.C. „TROL"
Wieluń	• PHU „IP"
Włocławek	• ALTAR – sklep komp.
	• Daniel PPH
Wrocław	• PIXEL
Zabrze	• RED BOX s.c.
Zamość	• AMICOM



HDD-Komputer
ul. Głęboka 2
43-300 Bielsko-Biała

INFO COM s.c.
Przeds. Handlowo-Usługowe
ul. Izerska 5
59-220 Legnica

INFOLAND
pl. Wolności 15
19-400 Olecko

PHU „IP"
ul. Sadowa 15
98-300 Wieluń

Usługi Informatyczne „Katfil"
ul. Jana Pawła II 14
84-240 Reda

Kombit
oś. Wichrowe Wzgórze 105A
61-674 Poznań

F.H.U. Mascomp s.c.
ul. Toruńska 92 paw. 15
03-226 Warszawa

MASTER
ul. Kościuszki 60
44-200 Rybnik

Mawix
ul. Jana z Kolna 2
81-348 Gdynia
http://www.mawix.com.pl

MEDIAKOM s.c.
ul. Mała 16
25-012 Kielce

PALADYN - P.P.H.U.
ul. Piłsudskiego 5 B
98-200 Sieradz

Pendex
ul. Pułtuska 20C (Pawilon „Optymista")
06-400 Ciechanów

PIXEL
ul. Rzeźnicza 5
50-129 Wrocław

PUK
Przedsiębiorstwo Usług Komp.
ul. Ząbkowicka 7
57-230 Kamieniec Ząbkowicki

RED BOX s.c.


ul. Wolności 14
41-700 Ruda Śląska

RED BOX s.c.


Plac Krakowski 1
41-800 Zabrze

Rescom
ul. 10 Lutego 23
81-364 Gdynia

Service-Q
pl. Żwirki i Wigury 9A
43-300 Bielsko-Biała

„SiS" s.c.
Al. Niepodległości róg ul. Wawelskiej
Podziemia przy GUS, Pawilon nr 8
Warszawa

BHU Share
skr. pocz. 387, tel. 0 602 76 29 73
e-mail: share@sos.com.pl
47-220 Kędzierzyn-Koźle

Studio Komputerowe „STEL-DOM"
ul. Jagiełły 3
76-200 Słupsk

Usługi Komputerowe „Tomasz Śmigielski"
ul. Wileńska 57/42
95-200 Pabianice

S.C. „TROL"
Usługi Komputerowe
ul. Bysławska 79A
04-993 Warszawa

TSK Studio Komputerowe
ul. Jesionowa 4
33-300 Nowy Sącz

P.U.P. „WACH" Salon Komputerowy
ul. Kościuszki 100
23-400 Biłgoraj

WAM-CD
ul. Krótka 21
58-500 Jelenia Góra

WIZARD s.c.
ul. Wyszyńskiego 2/1
15-888 Białystok

XYZ
ul. Okopowa 6
20-022 Lublin

ZOSTAŃ CZŁONKIEM GAMBLERCLUBU

Jako członek GamblerClubu otrzymujesz:

Imienną kartę klubową uprawniającą do zniżki przy zakupie gier w sklepach na terenie całego kraju (lista sklepów powyżej),



Bezpłatny wstęp na największe w Polsce Targi Gier Komputerowych „Gambleriada",

Zapraszamy

Dołącz do nas!

Do wyboru jeden z trzech prezentów (szczegóły na stronach z prenumeratą),



Szansę udziału w specjalnych imprezach organizowanych tylko dla klubowiczów.

CZŁONKIEM GAMBLERCLUBU MOŻESZ ZOSTAĆ OPŁACAJĄC ROCZNĄ PRENUMERATĘ GAMBLERA.

Online

Wszyscy miłośnicy StarCrafta powinni obejrzeć stronę Fanfiction SC. Znajdą na niej bardzo dużo grafik (szkiców, a nawet profesjonalnie wyglądających dzieł) tworzonych przez miłośników StarCrafta, zainspirowanych grą. Są tam również opowiadania rozgrywające się w świecie SC, humor oraz najróżniejsze strategie.
http://www.cieciuch.com.pl/fansc/

• • •

Strona o grach Wirtualnej Polski to poważny polskojęzyczny serwis o grach. Przeczytać tam można recenzje, opisy, nowości, tipsy oraz ciekawe felietony. Jest też coś, z czym nie spotkałem się na żadnej innej stronie o grach: rubryka „Wieści z Frontu", w której umieszczane są informacje o wydarzeniach na rynku gier w kontekście walki z piractwem.
http://www.gry.wp.pl/

• • •

Konkurencyjny dla Wirtualnej Polski portal internetowy, Onet, nie zasypia gruszek w popiele. Onet.Gracz – to nowości, zapowiedzi, recenzje, cheaty, pliki do ściągnięcia oraz dwa podserwisy: Tiberian Sun i GOMP (ciekawa strona poświęcona polskim czasopismom o grach). Serwis ten powstał z przejęcia adresu www.gry.com.pl, znajduje się w fazie rozruchu, ale zapowiada się bardzo dobrze. (alx)
http://rozrywka.onet.pl/gry/komputerowe
http://www.gry.com.pl

• • •

Przewodnik po Ultimie Online po polsku – świetny dla niedoświadczonych graczy, często przydatny weteranom. Każdy znajdzie tam coś dla siebie. Początkujący – opisy wszystkich eliksirów, broni, zbroi i tarcz, porady: jak podnieść dany współczynnik albo łatwo i szybko zarobić pieniądze w kilku zawodach. Dla weteranów – spis wszystkich tytułów, jakie można otrzymać w UO, dokładny opis przebiegu walki (kolejność działań, rodzaj uwzględnianych modyfikatorów itd.) oraz opis wszystkich lochów z wyszczególnieniem grasujących w nich potworów.
http://uo.sosy.gdynia.pl/

• • •

Miłośnicy drugiej części RailRoad Tycoona z pewnością powinni odwiedzić Dworzec Główny RRT2 – stronę poświęconą tej grze (oraz Transport Tycoon Deluxe i RollerCoaster Tycoon). Znajdą tam opis prawie wszystkich występujących w grze loko-

Graj przez

Przychodzi taki okres w naszym życiu, że gry komputerowe zaczynają nas nudzić [NIGDY! – Alx]. Pragniemy czegoś więcej, czegoś oryginalnego, czegoś co nas zadowoli, a nasze znudzenie zamieni w młodzieńczą werwę.

Kupujemy więc modem i zaczynamy grać przez Internet. Jest naprawdę dobrze. Wreszcie możemy zmierzyć się z godnymi, „ludzkimi" przeciwnikami, zaś satysfakcja z wygranej jest o wiele większa. Nadchodzi jednak gorzka pigułka do przełknięcia: mały biały świstek z wydrukowaną liczbą impulsów oraz sumą do uiszczenia na poczcie. I znów jest źle. Ponownie pragniemy czegoś, co sprawi nam niebotyczną przyjemność, tym razem nie nadwerężając naszych finansów.

Rozwiązaniem tego problemu mogą być gry PBEM, czyli Play by E-Mail (gra przez e-mail). Sama nazwa mówi nam już bardzo dużo o zasadach takiej rozrywki. Polega ona na przesyłaniu listów między uczestnikami zabawy. Już w latach 60. grano za pomocą „papierowych listów", na przykład w Star Web czy World of the Empires.

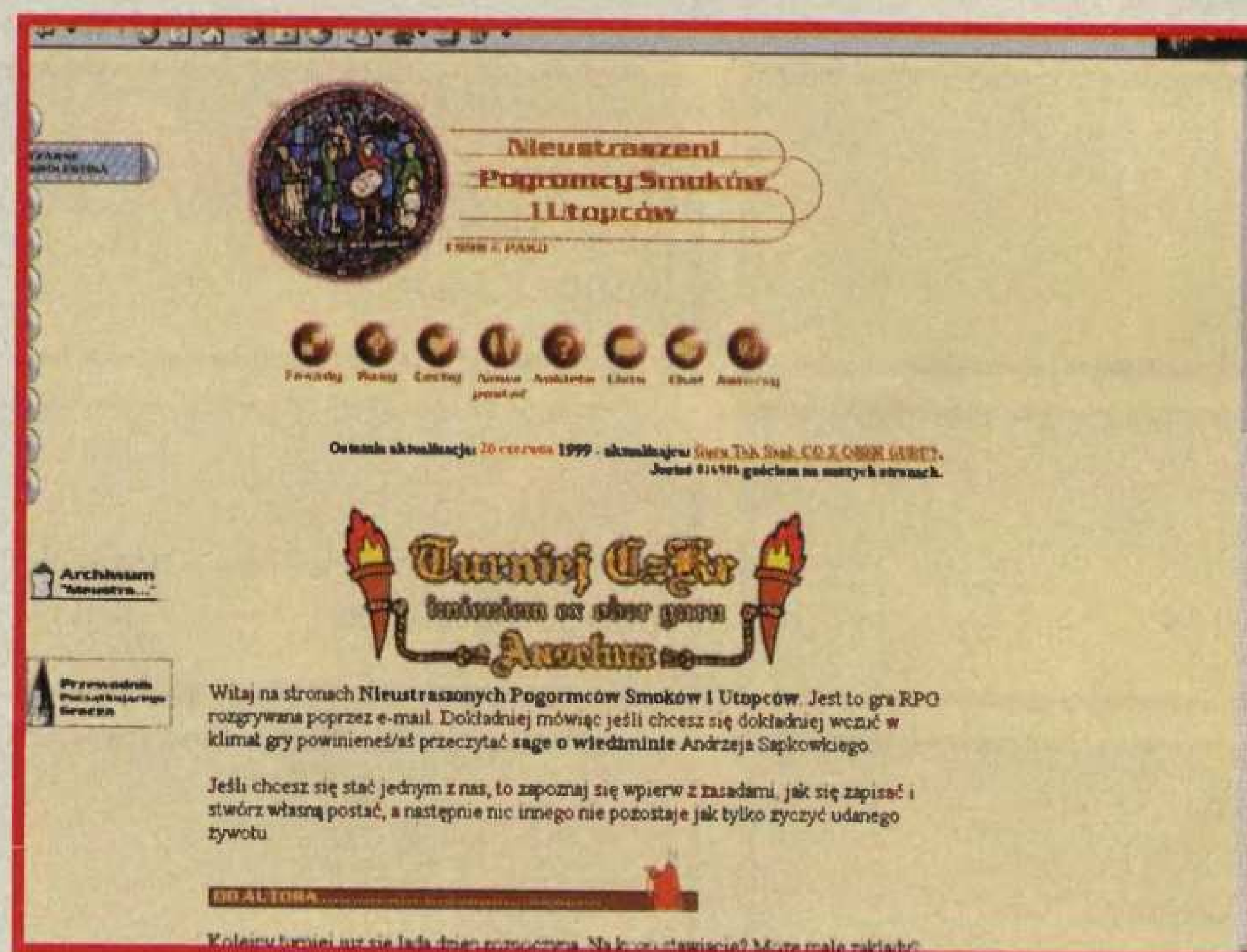
PBEM jest podobna do sesji RPG. Jako Mistrz Gry tworzysz swój system, poczynając od wyglądu świata, a kończąc na jego mechanice. Najczęściej korzysta się z już gotowych produktów jak Warhammer, Cyberpunk. Dzięki temu oszczędzasz sobie wiele pracy. Następnym krokiem jest stworzenie strony WWW, która poświęcona jest naszej grze mailowej. Po dokonaniu tych operacji pozostaje tylko czekać na pierwszych chętnych.



No właśnie. Teraz na arenę wchodzimy My, czyli potencjalni gracze. Pierwszym krokiem jest, oczywiście, zapisanie się do gry. Następnie, jak w każdym RPG, przychodzi kolej na stworzenie historii swego bohatera. Nie wszyscy

Serwery PBEM

Nieustraszeni Pogromcy Smoków i Utopców

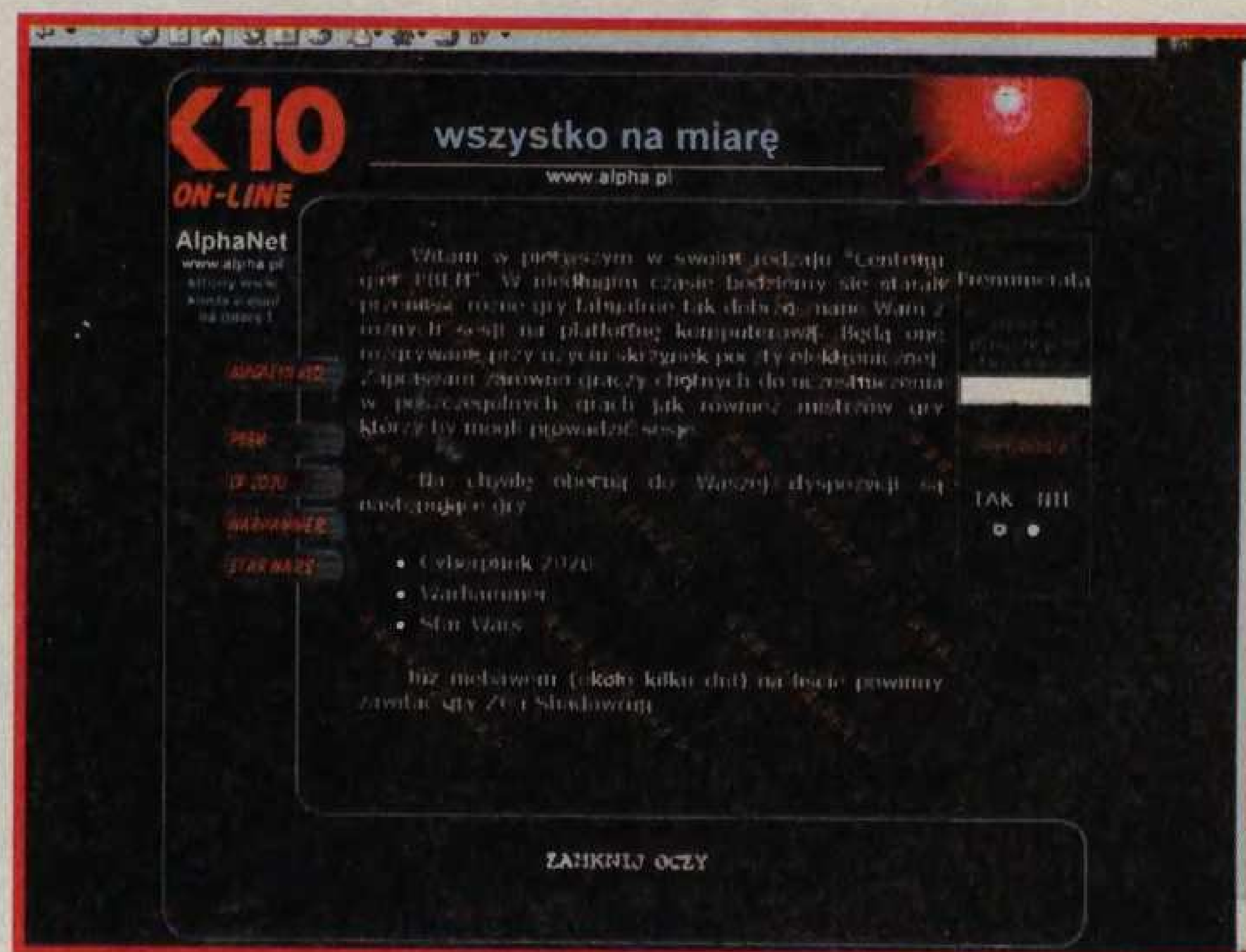


http://www.nieustraszeni.smt.pl.

To jedna z najstarszych i zarazem najbardziej znanych gier PBEM. Andrzej Sapkowski i jego powieści były i są nadal natchnieniem dla twórców gry. Mamy tutaj do czynienia z typowym „fantasy" (ludzie, krasnoludy, elfy). NPSiU charakteryzuje się skomplikowanymi zasadami, a nasz bohater zdefiniowany jest wieloma cechami i specjalnymi zdolnościami. Jednak nawet całkowicie początkujący gracz zorientuje się, o co w tym wszystkim chodzi, dzięki dokładnie opracowanym poradnikom.

Świat gry składa się z wielu krain, w których panują osobne prawa. Istnieje jednak możliwość podróży pomiędzy „światami", choćby za pomocą magicznych portali. „Nieustraszeni" mimo swego długiego stażu, nadal się rozwijają. Aktualnie trwają prace nad ujednoliceniem praw panujących we wszystkich krainach.

K10 - Centrum gier PBEM



http://http://www.k10.alpha.pl/pbem.html

K10 to internetowy „zin", być może kiedyś będzie jeszcze okazja o nim wspomnieć. Jednym z głównych działów jest tutaj, oczywiście, Centrum gier PBEM. Tym razem mamy do czynienia z konkretnym odwzorowaniem systemów RPG. Jak na razie można pograć w świecie Cyberpunka 2020, Warhammera i Star Wars. Gdy przeczytacie ten artykuł, powinny być też dostępne: Zew Cthulhu oraz Shadowrun. Wskazane jest posiadanie podręcznika gry, chociażby dlatego, iż sami tworzymy sobie postać, która weryfikowana jest przez Mistrza Gry. W przeciwieństwie do „Nieustraszonych", którzy opierają się raczej na prezentowanym powyżej przeze mnie pierwszym przykładzie gry, tutaj da się odczuć atmosferę „Storytellingu" (drugi przykład).

E-Mail!

Mistrzowie tego wymagają, zazwyczaj zależy to od specyfikacji systemu. Teraz pozostaje jeszcze dobranie ekwipunku i można zaczynać.

No, ale jak w to się naprawdę gra? Gry PBEM można podzielić na dwa typy. Pierwszy jest prosty, ale skuteczny. Gracze poruszają się na podzielonej na heksy mapie. Fragment gry może wyglądać, na przykład, w ten sposób:

- List od Gracza: Po spenetrowaniu terenu przechodzę z pola F6 na G6. Może tam znajdę odpowiedź na nurtujące mnie pytanie?
- List od Mistrza Gry: Znajdujesz się w lesie. Powoli zapada wieczór. Rozglądasz się za miejscem na obozowisko. Nagle słyszysz, że ktoś podkrada się do Ciebie od tyłu. Co robisz?
- G: Wyciągam miecz i jeżeli to coś mnie atakuje, daję mu solidną nauczkę, używając całego swego wojowniczego kunsztu.
- MG: Na szczęście nie dałeś się zaskoczyć. Pociąłeś tego Goblina, który zdołał zadać Ci 1 obrażenie. Dostajesz 10 punktów doświadczenia. Co robisz dalej?





Mapa ósmej krainy „Nieustraszonych", Archipelagu.

Drugi rodzaj gry jest rzadziej spotykany, ale przynieść może więcej satysfakcji. Jednocześnie o wiele więcej wymaga od gracza i MG. A oto fragment rozgrywki:

- MG: Wracasz do hotelu pogrążony w myślach. Zbliżasz się do wąskiego skrzyżowania. Na ulicach jest pusto, gdzieniegdzie snuje się lekka mgła. Wyczuwasz niebezpieczeństwo! Ktoś czai się za Twoimi plecami...
- G: Natychmiast uskakuję za róg najbliższego domu, przywieram do ściany i wyciągam swój pistolet. Przeładowuję go. Celuję w róg ulicy i w ciszy czekam na rozwój wypadków. Jeżeli pojawi się jakaś osoba, to w zależności od jej zachowania, podejmę akcję. Jeżeli coś będzie zagrażało mojemu życiu, będę strzelał. Mam nadzieję, że mi się uda...
- MG: Uskakujesz za róg. W tym samym niemal momencie rozlega się huk strzału i tuż obok Ciebie przelatuje kula. Adrenalina przyspiesza Twoje ruchy, wyciągasz broń. W tym momencie zza rogu wypada postać w szarym płaszczu, trzymająca w ręku pistolet. Z lufy unosi się smużka dymu. Strzelasz pierwszy, trafiasz. Ale Twój przeciwnik strzela ułamek sekundy później. Czujesz uderzenie i coś ciepłego zaczyna płynąć po Twoim lewym ramieniu, które zwisa bezwładnie...

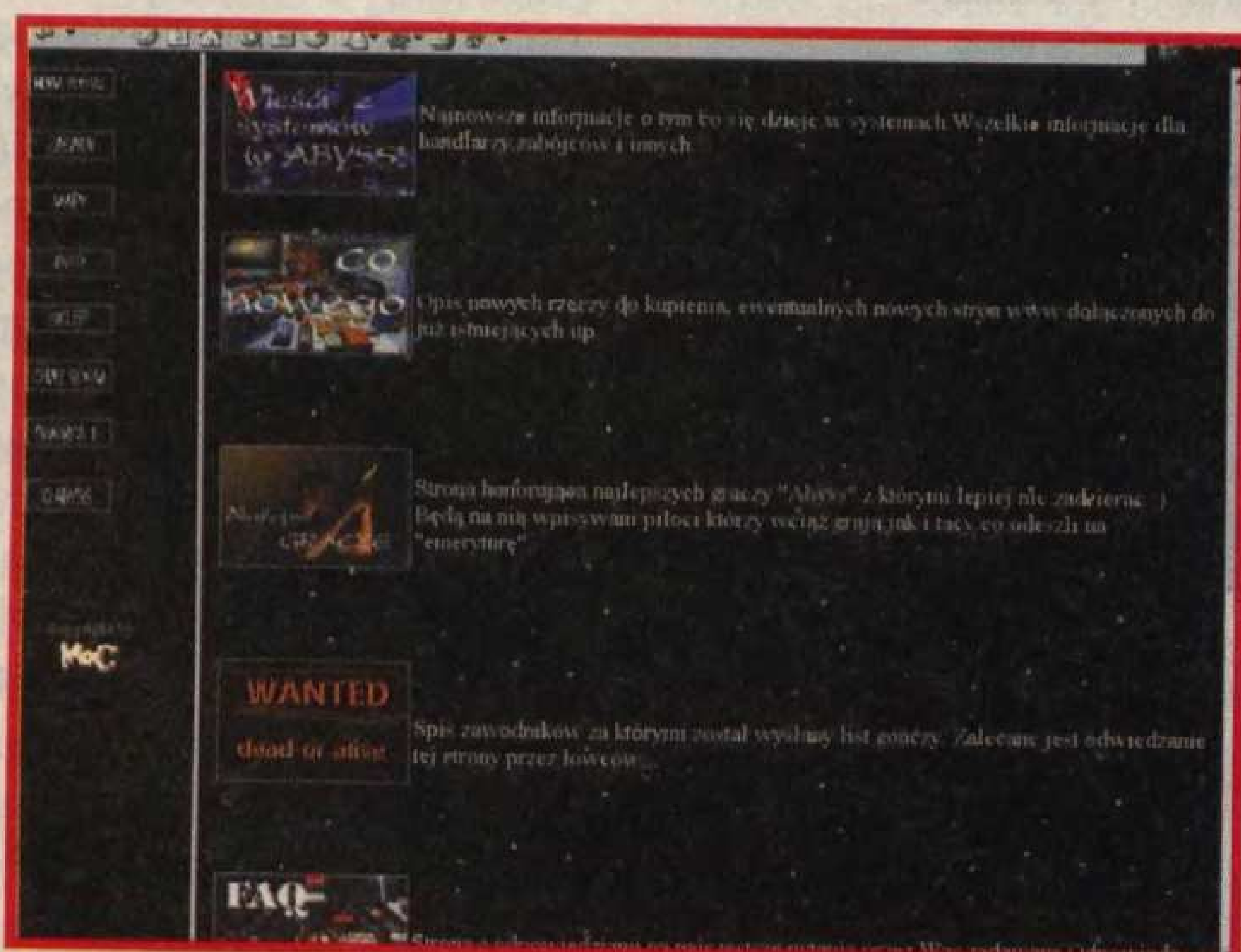
Celowo przedstawiłem przykłady walki, aby pobudzić Waszą wyobraźnię. Oczywiście, taka gra nie opiera się tylko na eksterminacji. Sprawa jest w sumie prosta. Pierwszy rodzaj powinni wybrać ludzie z małym doświadczeniem lub stawiający na szybki rozwój postaci. Drugi typ jest dla kogoś, kto lubuje się w dokładnych opisach oraz stara się głęboko wczuć w psychikę swego bohatera.

Wreszcie możemy skupić się wyłącznie na grze, nie martwiąc się o impulsy. To bardzo komfortowa sytuacja!

Adam „Nubarus" Piesiak
(nubarus@gambler.com.pl)

Na koniec chciałem jeszcze zaznaczyć, że „mailowe" gry RPG, jakkolwiek byłyby ciekawe, nigdy nie zastąpią rozrywki „na papierze" z gronem przyjaciół. PBEM będzie zawsze tylko dodatkiem, choć przyznam, ekscytującym.

Abyss



http://heros.junl.gliwice.pl/~magll

Abyss – to także ciekawa gra, którą w skrócie można określić jako osadzoną w klimacie Frontiera. Rozgrywka toczy się w kosmosie. Na początku kupując, a potem rozbudowując swój statek, jako kupiec lub zwykły pirat, próbujesz przetrwać i „dorobić się". Mimo ciekawej koncepcji, gra wydaje się martwa, jak na razie nie udało mi się skontaktować z jej autorem.

Osoby dobrze posługujące się językiem angielskim powinny też odwiedzić stronę http://www.pbem.com

Online

motyw, towarów, budynków oraz miast, a także porady dla zagubionych, odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania. Dla zdesperowanych – cheaty. Z serwera ściągnąć można demo gry, patche do niej, sporo map oraz kilka innych przydatnych plików.

http://www.rrt2.com.pl

• • •

Internet – to nie tylko ogromna sieć komputerowa. To także ludzie, którzy z niej korzystają. Nowi internauci często nie wiedzą, jak dotrzeć do innych osób. Właśnie im chciałbym polecić Klub Internautów. KI jest jedną z największych tego typu organizacji w polskim Internecie. Zrzesza ponad 2500 osób, z czego około 200 uczestniczy czynnie w e-mailowej liście dyskusyjnej. Członkostwo w klubie jest bezpłatne – wystarczy wejść na stronę i wypełnić prosty formularz. Przy okazji można zapisać się na listę dyskusyjną klubu, gdzie bardzo łatwo nawiązać kontakt z innymi internautami.

http://www.klub.ceti.com.pl

• • •

Orson Scott Card jest pisarzem SF popularnością dorównującym Frankowi Herbertowi. Niedługo nie tylko czytelnicy będą mogli zapoznać się z najsłynniejszym dziełem mistrza. Trwają bowiem przygotowania do nakręcenia Ender's Game: The Movie. Na stronie Fresco Pictures znajdziecie informacje o scenariuszu napisanym przez samego Carda (oraz część owego scenariusza) i wieści o aktorach mających grać główne role (niewykluczone, że w postać Endera wcieli się Jake Lloyd, znany ze Star Wars: Episode I).

http://www.frescopictures.com/movies/ender/

• • •

Miłośników motoryzacji z pewnością zainteresują doskonale przygotowane strony poświęcone różnym modelom samochodów. W serii „Wszystko o..." przedstawionych jest 17 różnych modeli samochodów (m.in. Fiat Siena, Seicento i Cinquecento, Daewoo Leganza, Nubira, Lanos, Matiz), zaś na temat każdego z nich można znaleźć setki informacji – oficjalnych oraz praktycznych, wynikłych z codziennych doświadczeń webmasterów. Gorąco polecamy! Podajemy adres strony, na której znajdują się odnośniki do wszystkich wymienionych podstron. (alx)

http://auto.supermedia.pl

Wieści zebrał

Aragorn@gambler.com.pl

Pierwsze benchmarki Permedii 3
W Internecie pojawiły się pierwsze testy wydajności karty 3Dlabs Create!, opartej na układzie Permedia 3. Niestety, osiągi akceleratora nie są zadowalające - daleko mu do TNT2. Zanosi się na to, że Permedia 3 - podobnie jak Permedia 2 - będzie odpowiednim układem dla tych, którzy zajmują się nie tylko graniem, ale korzystają też z aplikacji obsługujących interfejs OpenGL.

Voodoo4 - bufor T
Firma 3dfx nie chce ujawnić nazwy następcy Voodoo3 ani daty premiery. Ogłosiła już jednak nazwę nowej technologii, którą to cudo będzie wykorzystywało - Bufor T (T-Buffer). Skąd T? Od... nazwiska jednego z głównych inżynierów 3dfx - Garry'ego Tarolli. Technologia Bufor T polega na tworzeniu w obrębie pamięci karty graficznej wielu buforów ramki (dotychczas były najwyżej trzy - w przypadku potrójnego buforowania). Przesuwając je względem siebie, można uzyskać wiele ciekawych efektów: szybki antyaliasing, rozmywanie ruchomych obiektów (tzw. motion blur), nastawianie ostrości na wybrany obiekt (tło będzie rozmyte) itd.

Voodoo3 3500TV w sprzedaży
Jądro i pamięć karty taktowane są zegarem 183 MHz, a po zastosowaniu odpowiedniego chłodzenia dają się podkręcić do... 212 MHz! V3 3500TV ma wbudowany tuner TV, pozwala więc oglądać telewizję w okienku, potrafi także zgrywać sekwencje wideo do plików MPEG. Uwaga: w Internecie znalazłem informację, że V3 3500TV oferuje kompensację ruchu - to nieprawda. Jak każda inna karta z procesorem Voodoo3, V3 3500TV nie wspomaga odtwarzania filmów DVD.

RAGE 128 kontratakuje
Następca ATI RAGE 128 - to RAGE 128 Pro. Oparta na nim karta, Rage Fury Pro (wkrótce trafi do sprzedaży), będzie 1,5 raza szybsza od opisywanego przez nas ATI Rage Fury (Gambler 4/99). ATI szykuje już dla nowej karty bardzo efektowne demo aria-ATIon, w którym gracz ma się poruszać po wirtualnym muzeum z egipskimi malowidłami na ścianach. Podobno rewelacja.

Quake III jako benchmark
Od jakiegoś czasu w Internecie dostępny jest test Quake III: Arena (tzw. Q3Test) w wersji 1.07. Już od wersji 1.06 można go uży-

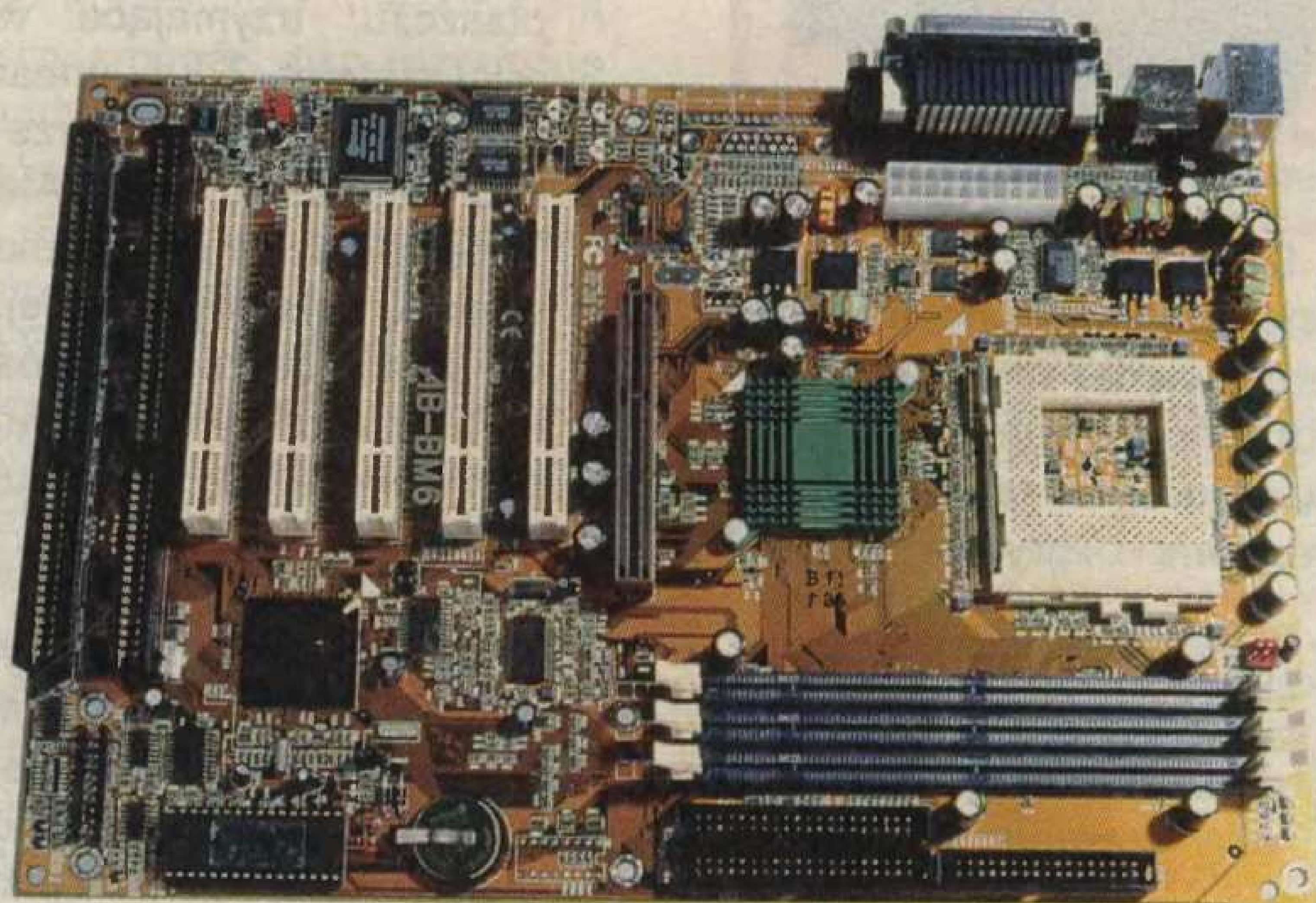
ABIT BM6 i ZM6

Dla wiernych

26 kwietnia firma Intel zakończyła produkcję procesorów Celeron, korzystających ze złącza Slot1. Powinniśmy więc przyjrzeć się płytom głównym, zawierającym to, co wiernym użytkownikom Celeronów zostało, czyli podstawkę Socket370. Jeśli chcecie pozostać przy procesorach Celeron PPGA, zwróćcie uwagę na dwie płyty firmy ABIT - BM6 i ZM6.

To, co najlepsze...

w płytach głównych ABIT-a, mają również obie wyżej wymienione. Są w pełni bezzworkowe, wszystkich ustawień dokonuje się w CPU SOFT MENU II. I w tym wypadku odpada więc konieczność „zabawy" zworkami i otwierania obudowy dla dokonania nawet najmniejszej zmiany ustawień.



Obie płyty posiadają jeden slot AGP, 5 PCI i 2 ISA, dwa porty szeregowe, dwa porty USB, dwa porty PS/2 (mysz i klawiatura), jeden port podczerwieni IrDA oraz łącze SB-Link. Obsługują AGP 1x i 2x, protokół UDMA/33, funkcje ACPI i LAN Wake up. Na ZM6 i BM6 zainstalowano trzy 168--pinowe gniazda na pamięć RAM, które można obsadzić modułami DIMM, opartymi na SDRAM. BIOS Awarda zapewnia mnogość funkcji konfiguracyjnych i możliwość dostosowania pracy płyty głównej do potrzeb użytkownika.

Jak zawsze firma ABIT dba o swoich klientów: aktualizacje BIOS-u są publikowane dość często. Należy jednak zwrócić uwagę na jedną rzecz: bardzo często informacje o nowej wersji BIOS-u trafiają na stronę firmy z opóźnieniem, nowinek należy więc szukać bezpośrednio na abitowskim serwerze FTP.

Podręczniki do obu płyt napisane są w bardzo przejrzysty sposób, nie ma żadnych problemów z rozpoznaniem funkcji konfiguracyjnych. Obie płyty pod względem wyposażenia są prawie identyczne, nie będę się więc tu zajmował wyliczaniem wszystkich ich funkcji. Powiem krótko o różnicach.

ZM6 – tańsza alternatywa

ZM6 oparta jest na chipsecie ZX, o którym już kiedyś pisaliśmy. Przypomnę tylko, że jest to „okrojona" wersja BX-a. W związku z tym ZM6 ma ograniczone pewne funkcje. Piąty slot PCI funkcjonuje na dzielonym z czwartym PCI sygnale, można więc w niego włożyć tylko karty typu add-on, takie jak Voodoo2. Największa ilość pamięci RAM, jaką można zainstalować w płycie ZX--owej to 256 MB.

Płyta charakteryzuje się wysoką wydajnością, ponadto posiada wszystkie niezbędne funkcje, pozwalające zakwalifikować ją jako płytę nadającą się nie tylko do komputerów przeznaczonych do rozrywki, ale również maszyn do poważnych zastosowań. W testach wypada minimalnie słabiej od BM6, która plasuje się na poziomie BX6 v2.0. Co więcej, przy dobrej konfiguracji i rozsądnym doborze pozostałych komponentów można osiągnąć wyniki na poziomie BX6 v2.0, a nawet WYŻSZE!!!

Największym atutem ZM6 jest jednak cena, która jest niższa od ceny BM6, o zestawie „BX6 v2.0 + przejściówka" nie mówiąc. Ograniczenia wynikające z zastosowania chipsetu ZX nie są wielkie, gracze nie powinni mieć zatem żadnych problemów z zastosowaniem płyty ZM6 do własnych potrzeb.

Dla kogo BX?

Płyta BM6 oparta jest na starym, dobrym chipsecie BX. Oferuje ona wszystko, co mają jej „slotowe" odpowiedniczki. Jedyne, co różni ją od np. BH6 - to podstawka Socket370. Płyta ta jest nieznacznie lepsza od ZM6, a różnice wynikają właśnie z zastosowania chipsetu BX.

Ponieważ firma Intel rozszerza cały czas gamę procesorów Celeron PPGA, można przyjąć twierdzenie, że płyta powinna trafić do komputerów, których właściciele wykorzystują dość wymagające, poważne aplikacje biurowe lub graficzne. Zwłaszcza że BM6 nie ma ograniczeń instalacji pamięci RAM - można jej zainstalować nawet 768 MB. Ponadto piąty slot PCI nie działa na dzielonym sygnale, wszystkie mogą więc być w pełni wykorzystane. Zapewnia nam to pełne spektrum konfiguracyjne i sprawia, że płyta szybko się nie zestarzeje. Ci, którzy nie tylko grają, a planują przez jakiś czas wierność procesorom Celeron, powinni wybrać właśnie BM6.

TloluviN (tloluvin@box43.gnet.pl)

Ceny (z VAT): BM6 - ok. 530 zł. ZM6 - 431 zł.

Do testów dostarczyła firma BIOS Sp. z o.o., ul. Jagiełły 3, 02-495 Warszawa-Ursus, tel. (022) 867-51-38, (022) 668-42-60, faks (022) 662-10-77.

Mpman F-20

MP3 w kieszeni



Gdy pliki MP3 stały się zapychaczem internetowych serwerów i zaczęły spędzać sen z oczu producentom muzyki, a na murach pojawiły się hasła: „uwolnić muzykę!" – wiadomo



było, że powstaną walkmany odtwarzające pliki MP3. Mpman F-20 firmy Saehan to pierwszy sprzęt tego typu, jaki dotarł do redakcji Gamblera.

Czarna, stylowa obudowa (tworzywo sztuczne), wielkość czterech pudełek do zapałek (88x63x15,7 mm), waga 70 g – oto gabaryty urządzenia. Standardowo wyposażone jest ono w 32 MB pamięci flash z wejściem na kartę pamięci o pojemności następnych 32 MB. 32 MB mieszczą około 7 przeciętnych piosenek kodowanych z rozdzielczością 128 kbitów. To trochę mało, ale po wyposażeniu w dodatkową pamięć Mpman zmieści całą płytę CD.

Urządzenie działa na jednej baterii przez 10 godzin. Od razu wspomnę o pierwszej wadzie – baterie Panasonica pasują, ale te Philipsa są już zbyt grube i trudno je włożyć, a wyjmować trzeba pincetą do sekcji zwłok (he he, to taki mój dowcip, ale rzeczywiście jej użyłem). [Autor jest absolwentem medycyny, leczy ludzi – red.].

Z boku znajduje się wejście do zasilacza 3 V. Odtwarzacz podłączamy do komputera przez port LPT. Wejście w urządzeniu zabezpieczono gumką, która się urwie najdalej po miesiącu intensywnego używania. Pliki MP3 przegrywa się, używając prostego w obsłudze programiku, który w ciągu 1 minuty kopiuje do pamięci około 7 MB danych. Tak – danych, bo Mpman może przenosić nie tylko pliki MP3, ale także wszelkie inne, jak DOC, TXT, DAT czy JPG z panienkami :-). Zajęcie portu drukarkowego jest kłopotliwe. Rozwiązaniem byłby rozgałęziacz lub rzadka wymiana utworów...

Na obudowie Mpmana znajduje się ciekłokrystaliczny wyświetlacz. Odczytać z niego można stan baterii, liczbę kbit danego pliku MP3, głośność, aktualny czas trwania utworu oraz obecność którejś z



funkcji odtwarzania. Są trzy – można słuchać jednego utworu w kółko, powtarzać wszystkie lub wybierać losowo. Urządzenie nie pokazuje zawartości ID TAG ani nazwy pliku. Okienko wyświetlacza jest dość małe. Aby odczytać stan baterii, trzeba się nieźle wpatrywać, trzymając ekranik tuż przy twarzy :-(

W górnej części Mpmana umieszczono pięć przycisków. Nie dość, że są malutkie, to znajdują się blisko siebie. Dwa następne znajdziemy na bokach LCD. Na przyległej ściance umieszczono suwak HOLD. Po przesunięciu powinien blokować działanie innych przycisków, aby ich nie naciskać, gdy Mpman tkwi w kieszeni – w moim egzemplarzu nie zawsze działał. Model nie posiada zaczepu do paska i wyraźnie jest tworzony z myślą o noszeniu w kieszeni.

Teraz o tym, co nas interesuje najbardziej, czyli jakości dźwięku. Wiadomo, high-end to nie jest. Pomijając fakt, że sam format MP3 zniekształca dźwięk, Mpman ze swoimi słuchawkami plasuje się w klasie tanich walkmanów markowych firm. Ponadto od 70% głośności wyraźnie słyszalny zaczyna być szum (zależy od rodzaju muzyki – metalowcy niech się nie obawiają :-). Dopiero po podłączeniu lepszych słuchawek Mpman ujawnia możliwości drzemiące w systemie wzmacniania basów (żadnego equalizera nie posiada, a szkoda). System jest dwustopniowy. Pierwszy stopień podbija basy na podobieństwo v.bass firmy Panasonic (środek basów i dość delikatnie), drugi akcentuje znacznie mocniej i więcej niskich częstotliwości, podbijając również środkowe, a wyciszając soprany.

Słuchałem na Mpmanie dużo metalu i rocka (Metallica, Led Zeppelin, Deep Purple, Pearl Jam, Chris Rea) i nie mam co ukrywać: główna bolączka MP3, czyli łagodzenie dźwięku przesterowanej gitary, jest wciąż słyszalna. Cóż, to nie wina urządzenia. Posłuchałem również dwóch specyficznych dla MP3 utworów, a więc Ricka Wakemana „Dandelion Dreams" i Enyi „Carribean Blue". Oba po skompresowaniu do MP3 ujawniają przesterowanie, które na kiepskim sprzęcie jest wyraźnie słyszalne. Tutaj nie było go ani śladu – duży plus.

O Mpmanie powinien marzyć każdy fanatyk MP3. Wady go nie odstraszą, a jakość dźwięku, jaką uzyska, jest porównywalna z przeciętnym walkmanem. Ochłodzić nastroje może jedynie cena. 999 złotych to potwornie drogo.

Andrzej Balcerzak

Cena (z VAT): 999 zł. Dystrybutor: Windpol, Warszawa, ul. Tamka 37, 00-355 Warszawa, tel. (022) 635-00-71. Http://www.windpol.com.pl, e-mail: windpol@it.com.pl.

wać jako benchmarku. Na stronie Reactor Critical (www.reactorcritical.com) opublikowano porównanie osiągów różnych chipów 3D w Q3Test. Najszybsza jest TNT2 Ultra (2 razy szybsza od Voodoo3 3000).

PowerStrip/GX

Firma Entech Taiwan, producent znakomitego PowerStripa, wydała specjalną wersję pakietu – PowerStrip/GX: Performance Tuner (zwanego także PowerStrip 3.0). Wycięto z niego wszystkie niepotrzebne funkcje (oferowane przez Windows 98, np. ustawianie rozdzielczości). Pozostawiono tylko te, z których korzysta każdy użytkownik PowerStripa: podkręcanie kart graficznych, wyłączanie vsync itp. Program znajduje się na krążku Gamblera w Kąciku Technicznym.

Voodoo3 dla Macintosha

Na targach MacWorld Expo firma Mactell zaprezentowała dwa nowe modele karty Voodoo3 przeznaczone dla Macintosha. Karty EvilEye opracowane zostały wspólnie z firmą 3dfx i podobne są do pecetowych krewniaków. Mają RAMDAC 350 MHz i 16 MB pamięci. Ceny detaliczne powinny kształtować się na poziomie: 150 USD dla EvilEye 2000 i 230 USD dla EvilEye 3500.

Glaze3D w przyszłym roku

Pamiętacie zapowiedź superukładu Glaze3D (Kącik Techniczny, Gambler 7/98)? Miał się pokazać pod koniec ubiegłego roku. Twórcy z firmy BitBoys liczyli, że jakiś wielki producent kupi od nich plany chipu. Nikt jednak nie chciał ryzykować, potężne osiągi Glaze3D wydawały się bardzo przesadzone. Firma postanowiła zatem sama zająć się produkcją chipa. Na następny rok zapowiadane są dwie wersje: Glaze3D 1200 i Glaze3D 2400. Według BitBoys pierwsza będzie wypełniać 1200 milionów tekseli na sekundę (cztery razy więcej niż Voodoo3 3000!), zaś druga... 2400 milionów!

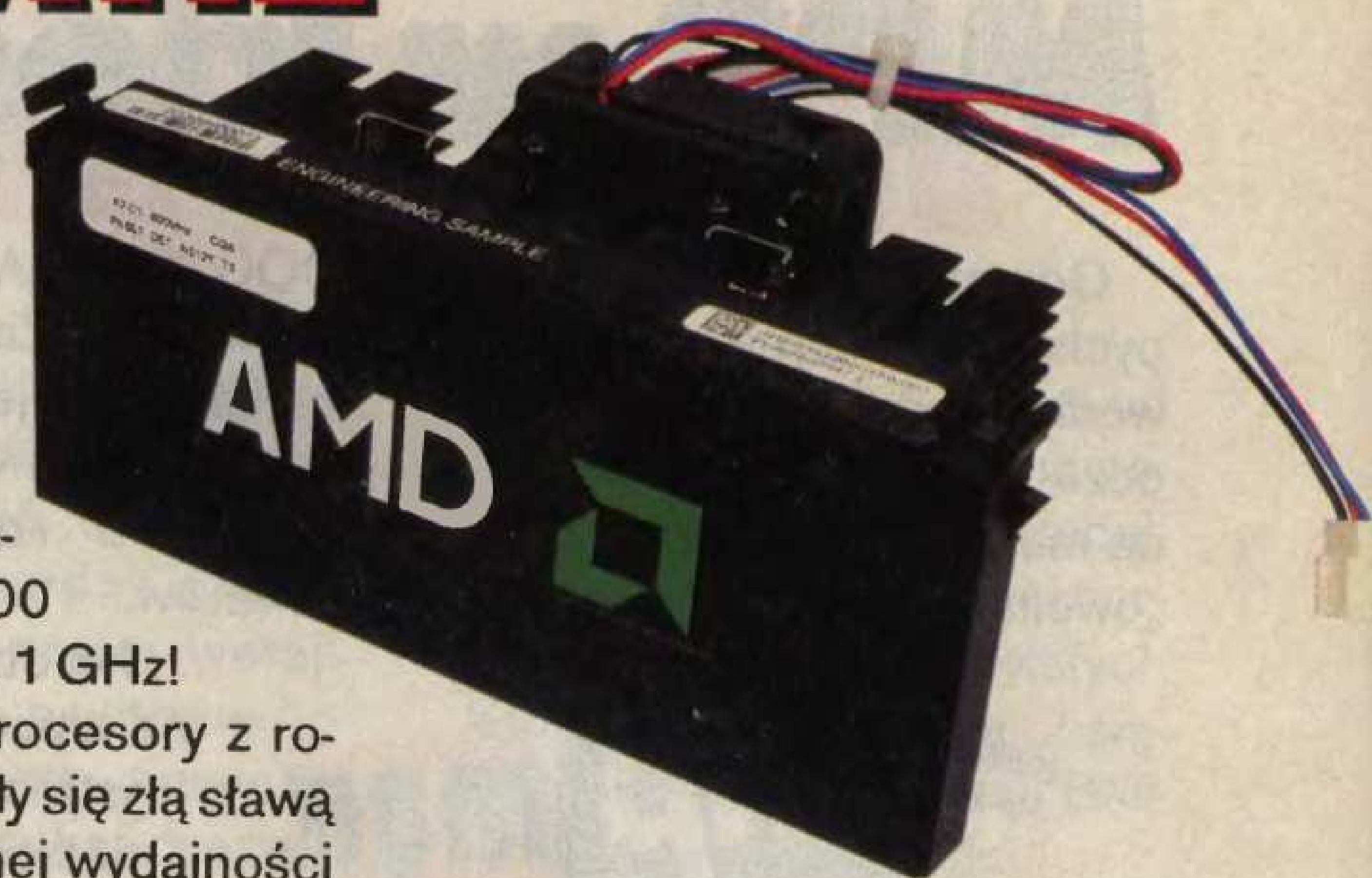
Revelator dla każdego

Firma ELSA od jakiegoś czasu produkuje jedne z najlepszych okularów migawkowych – Revelator 3D, które dotychczas współpracowały wyłącznie z jej kartami (ERAZOR, Winner). Ponieważ na Zachodzie okularki cieszą się ogromną popularnością, firma rozpoczęła sprzedaż specjalnej wersji Revelatora, która działa ze wszystkimi kartami graficznymi.

Wieści zebrał
PiŁA (pila@gambler.com.pl)

AMD Athlon 600 MHz

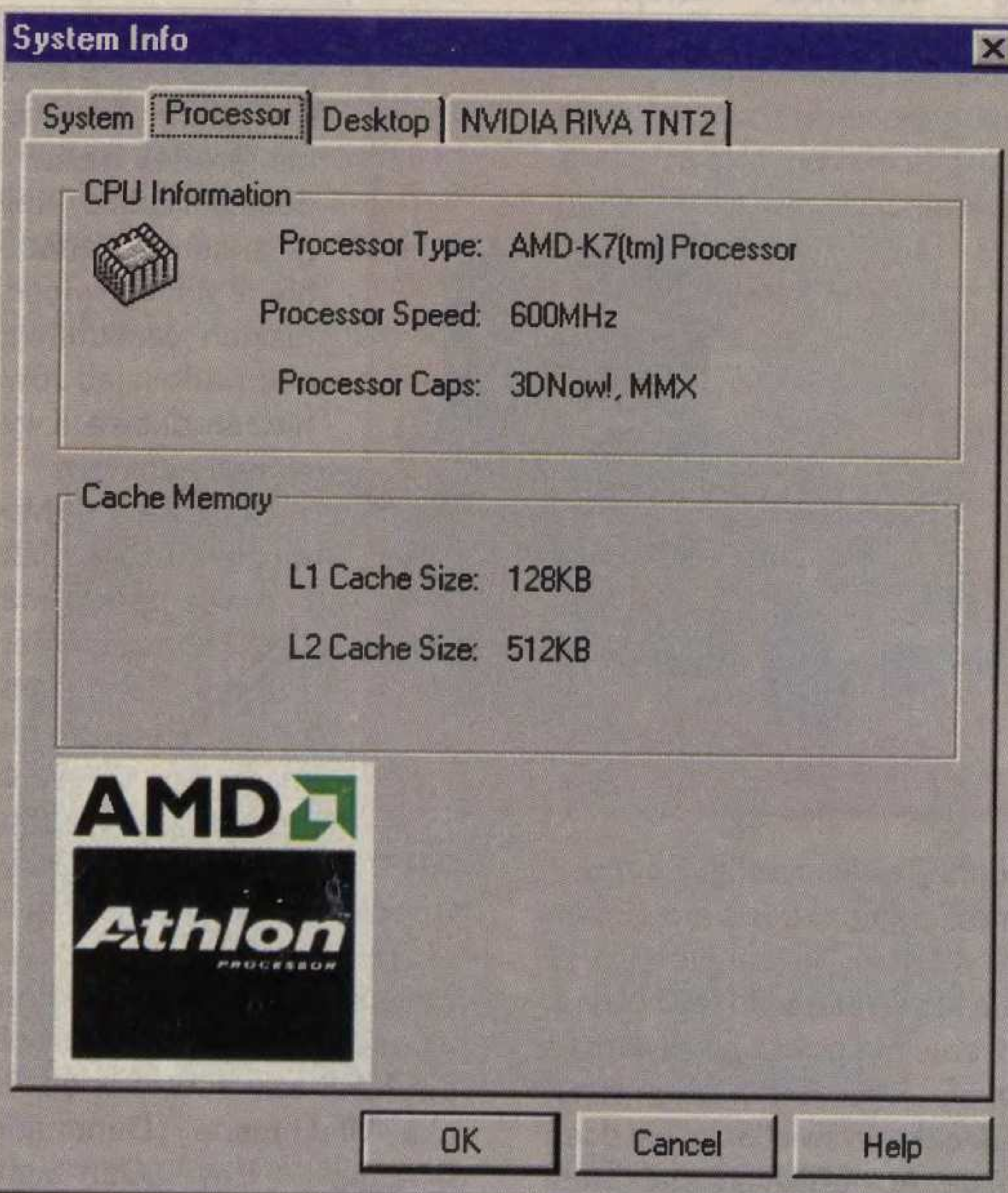
Pogromca?



Procesory AMD K6 nigdy nie zyskały popularności wśród graczy. Podobnie K6-2 i K6-3, które okazały się wolniejsze od Pentium II/III, a nawet Celeronów o tych samych szybkościach zegara. Wreszcie AMD przedstawił procesor kolejnej generacji, Athlon (dawniej znany jako K7). To pierwszy układ, który ma miażdżyć Pentium III. Ale czy na pewno mu się uda?

Athlon jest pierwszym procesorem AMD, który nie korzysta z podstawki typu „socket". AMD kupiła licencję na wykorzystanie magistrali EV6, dotychczas używanej przez procesory Alpha. Tak powstało złącze krawędziowe o nazwie Slot A, które wygląda podobnie (jeśli nie identycznie), jak intelowy Slot 1. Slot A pozwala na zastosowanie co najmniej dwukrotnie szybszej magistrali systemowej (FSB – Front Side Bus), tj. 200 MHz (nowe Pentium II i wszystkie Pentium III pracują na magistrali 100 MHz). W przyszłości szybkość magistrali EV6 wzrosnąć może nawet do 400 MHz.

Sam Athlon wygląda identycznie jak Pentium II. Zamknięty w czarnym pudełku z tworzywa sztucznego, odróżnia się od procesorów Intela jedynie biało-zielonym logo AMD. W środku: procesor pracujący z wewnętrzną częstotliwością 500, 550, 600 lub 650 MHz, 128 kB pamięci podręcznej poziomu 1 (Level 1 cache; Pentium III ma 64 kB) oraz od 512 kB do 8 MB pamięci podręcznej poziomu 2 (L2 cache; Pentium III ma 512 kB). Pamięć podręczna L2 pracuje z częstotliwością równą jednej trzeciej wewnętrznej częstotliwości procesora, jednak w przyszłości produkowane będą wersje z pamięcią L2, pracującą z pełną częstotliwością.



Athlon produkowany jest na razie w technologii 0,25 mikrometra, jednak wkrótce AMD zamierza przestawić swoją produkcję na technologię 0,18 mikrometra. Oznaczać to będzie zmniejszenie emisji ciepła przez procesor, co umożliwi osiągnięcie częstotliwości wewnętrznej 800 MHz, a nawet... 1 GHz!

Wszystkie procesory z rodziny K6 cieszyły się złą sławą z powodu marnej wydajności zmiennoprzecinkowej. AMD postanowiła zaradzić temu problemowi i wyposażyła Athlona w trzy jednostki zmiennoprzecinkowe (Pentium III ma dwie).

Co do wydajności procesora: w Internecie recenzenci pieją z zachwytu. Ja do Athlona podchodzę nieco bardziej ostrożnie po tym, jak się półtora roku temu „sparzyłem" na K6-2. Wyniki podawane w Internecie prawie dwukrotnie przekraczają wyniki Pentium III. Dla przykładu, syntetyczny test procesora programu 3DMark 99 Max wykazuje dla Athlona 600 ponad 12000 CPU 3DMarków. Pentium III 600 ma zaledwie 9000 CPU 3DMarków.

Co się jednak okazało: komputery z procesorem Athlon, dostarczone recenzentom na całym świecie (w tym mnie), miały zainstalowaną zmienioną wersję testu 3DMark 99 Max.

Inżynierowie AMD „lekko" ją zmodyfikowali, by Athlon mógł uzyskać lepsze wyniki! Dlatego podczas testowania komputera nie poprzestałem na 3DMarku. Uruchomiłem również Quake'a II i Quake III Test – wyniki znajdziecie w tabelce.

Jak widać, w 3DMark 99 Max (zoptymalizowany pod Athlona), nowy procesor wypadł znakomicie. Jednak sprawa ma się mniej różowo w grach id software. W wyższych rozdzielczościach (1024x768 i więcej) Athlon okazał się wolniejszy od Pentium II 450!

Czy zatem nowy procesor AMD jest prawdziwym pogromcą Pentium III? Raczej nie. Choć na pewno jest pierwszym procesorem AMD, który wydajnością jest PORÓWNYWALNY z Pentium III. Gdy dostanę komputer z procesorem Athlon do dłuższych testów, a także gdy przetestuję komputer z procesorem Pentium III 600, podzielę się z Wami bardziej szczegółowymi spostrzeżeniami.

PiŁA (pila@gambler.com.pl)

PS. W chwili pisania tekstu cena procesora wynosiła około 3300 zł.

Porównanie osiągów

	3DMark 99 Max	Quake III Test v1.07 q3testdemo1.dm3, 16-bitowe tekstury		
	1024x768 16bpp/32bpp	800x600 16bpp/32bpp	1024x768 16bpp/32bpp	1600x1200 16bpp/32bpp
Pentium II 450	3837/3818	45,9/38,9	30,6/25,9	12,8/11,0
Athlon 600	6559/4090	47,1/38,1	30,7/26,2	12,6/10,7
		Quake II v3.20 (wersja AMD), demo1.dm2		
		800x600 16bpp/32bpp	1024x768 16bpp/32bpp	1600x1200 16bpp/32bpp
Pentium II 450		92,9/86,4	69,9/63,9	30,0/25,7
Athlon 600		99,7/86,7	66,7/61,6	9,9/24,9

Konfiguracja:

Athlon: procesor AMD Athlon 600 MHz, 512 kB pamięci cache L2 (pracującej z częstotliwością 200 MHz), płyta główna z chipsetem AMD 750, 128 MB pamięci SDRAM (PC-100), karta graficzna Diamond Viper V770 Ultra, twardy dysk WD41800 (18 GB, Ultra DMA/66), Windows 98. PII450: Pentium II 450, V770 Ultra z tymi samymi sterownikami (Detonator 2.08), 128 MB SDRAM, Windows 98.

Wstępniaczek

Niestety, w tym numerze wstępniaczka nie będzie. Został zablokowany przez Andrzeja Leppera i dzielnych rolników.

Ordynator i jego gumowe pociski (jeden w brzuchu, dwa w prawej ręce)

Wielka Księga Stereotypów cz. II

Narody

Anglicy

Anglik jest zawsze chudy, co wynika z tego, że zamiast jeść, korzystając z nieuwagi żony/gospodarza/kelnera wyrzuca jedzenie do śmieci. Każdy, kto odwiedził kiedyś Wielką Brytanię, wie dlaczego. Dzień Anglika jest zawsze taki sam – rano wyrzuca typowe brytyjskie śniadanie, na które składa się sok z nieświeżej pomarańczy, tłusta zielonkawa kiełbaska i zgniłe jajka na kawałku tłuszczu zwanym bekonem. W południe wyrzuca kanapkę z gąbki zwanej chlebem, wieczorem zaś stek z wściekłej krowy.

Anglik pracuje wyłącznie w City. Konkretnie jest tam księgowym. Chodzi tam w czarnym garniturze z kamizelką i w meloniku, pod jedną pachą mając parasol, a pod drugą teczkę. Punktualnie o piątej, niezależnie od tego, co się dzieje, Anglik wypija herbatę. Podobno Dywizjon 303 osiągnął w czasie wojny tak dobre wyniki, ponieważ jego piloci nie puszczali dokładnie o piątej sterów, by łyknąć cejlońskiej lury z mlekiem.

Po pracy Anglik wpada do pubu, gdzie wypija ciepłe piwo i dyskutuje z innymi księgowymi w garniturach i melonikach o futbolu i polityce. W głębi duszy każdy Anglik jest nacjonalistą, izolacjonistą i faszystą, kocha swoją królową, księcia Karola i Michaela Owena. Przed snem Anglik tradycyjnie odmawia litanię do królowej Wiktorii i pomstuje kilka minut na generała Pinocheta oraz Unię Europejską.

Anglik jak wiadomo żyje w imperium, niewielkim obecnie terytorialnie, za to olbrzymim duchowo. To Anglia wydała autorytety moralne w rodzaju Spice Girls, Benny Hilla, Noela Cowarda oraz producentów filmów z cyklu „Carry on!" (u nas znanych jako „Do dzieła..."). Stąd też wynika niezwykła kondycja intelektualna tego narodu. Każdy dziennik na Wyspach na trzeciej stronie zamieszcza zdjęcie gołej pani z wielkim cycem, te zaś, które tego nie czynią, swój niewielki nakład podnoszą, publikując nagłówki typu: „Szympans i kosmici z Tralfamadorii – cała prawda o seksualnym skandalu w centrum East Endu". Anglik mówi niewyraźnie, co wynika z nadmiaru tradycyjnej, brytyjskiej flegmy.

Podsumowując, Anglik jest nudny, tępy, ksenofobiczny, uprzedzony, nadęty i wyjątkowo głupi.

Polacy

Typowy Polak jest dość chudy, ponieważ spożywane przez niego ilości alkoholu uniemożliwiają mu jedzenie. W kwestii spożycia w tym względzie, Polak idzie łeb w łeb z sikorką (która podobno wypija dziennie tyle, ile waży).

Polak jest biedny, bo nie ma pracy, a wszystko kosztuje jak w Europie, do której Polska należy, ale nie do końca. Ponieważ nie ma pracy, Polak cały dzień spędza, spożywając napoje wyskokowe, zwłaszcza wino owocowe słodkie o wdzięcznej nazwie „Wino" (lub „Córka Rybaka", „Kochanica Dziedzica", „Tajna Broń", „Batman" – na etykiecie pan z batem – czy „Czar Teściowej"). Tradycyjne miejsca tej ciężkiej pracy (bo rozrywką nazwać tego nie można) to: ławka w parku, skwerek miejski, rynek wiejski lub bezpośrednie okolice sklepu monopolowego.

Czas wolny, którego prawdziwy Polak ma mało, spędza na biciu żony na oczach policji, dostawaniu wycisku od gangsterów na oczach policji lub okupowaniu jakiegoś rządowego budynku (bez udziału policji, która jest w tym czasie zajęta ww. obserwacjami). Polak lubi też wpatrywać się w telewizor, zwłaszcza w ofertę pewnej stacji na P. Podczas oglądania zaspokojone zostają przy okazji jego gusta muzyczne, głównie dzięki takim grupom jak Bayer Full, Skaner, Skalar, Boys czy Top One. Nie tylko raczą słuchaczy wyrafinowaną muzyką – nazwy tych zespołów stanowią bodziec edukacji lingwistycznej Polaka.

Szarady i łamigłówki stanowią kolejne lubiane zajęcie. Często wiążą się z innymi formami rekreacji, np. sportem. Nie lada zadanie staje przed kibicem, który próbuje zrozumieć kto, komu, za ile i po co sprzedał mecz czy podkradł zawodnika. Zapamiętali szaradziarze mogą także zmierzyć się z zagadką, uznawaną powszechnie za nierozwiązywalną – co stało się z pieniędzmi z budżetu.

Życie polityczne Polaka stanowi pasmo nieustannych radości, drobnych i całkiem sporych. Ministrowie kultury usiłują umówić się ze zmarłymi niedawno twórcami światowej sławy. Radni miejscy Krakowa proponują, zamiast zajmować się spuścizną jakiegoś nieważnego Tadeusza Kantora (jeden z największych artystów teatru XX wieku), dofinansować dożynki lub inną prząśną imprezę. Radni Warszawy nie robią nic, czekając aż Michael Jackson zdecyduje się w końcu na interes swego życia i postawi w stolicy park rozrywki swojego imienia. Polak zdecydowanie nie ma prawa się nudzić – co nie zmienia faktu, że i tak się nudzi.

Generalnie Polak znajduje się zawsze (lub wygląda, jakby się znajdował) w jednym z trzech stanów – idzie na wódkę, jest pijany lub ma kaca. Innych nie zaobserwowano.

Podsumowując, Polak jest zapijaczony, niedomyty, wulgarny, nieobyty, niewykształcony i przede wszystkim – wyjątkowo głupi.

Niemcy

Niemiec jest tłusty, bo całe życie wpieprza golonkę po bawarsku i piwo. Z tego też między innymi powodu nie zmieścił się w tym wydaniu WKS – Narody. Zapraszamy za miesiąc; oprócz Niemca będą scharakteryzowani Amerykanin i Rosjanin.

Ordynator - Globtroter

BRYDŻ Z KOMPUTEREM

Wydawać by się mogło, że w momencie, w którym komputery trafiły pod strzechy, odwieczne problemy ze znalezieniem czwartego do brydża powinny się skończyć raz na zawsze. Nie tylko zresztą czwartego, ale całej trójcy – drugiego, trzeciego i czwartego. Początkowo tak faktycznie wyglądało. Już w latach 80. pojawiły się pierwsze programy grające w brydża. Wystarczyło włączyć komputer i uruchomić program, aby udać się w „krainę św. Piatnika".

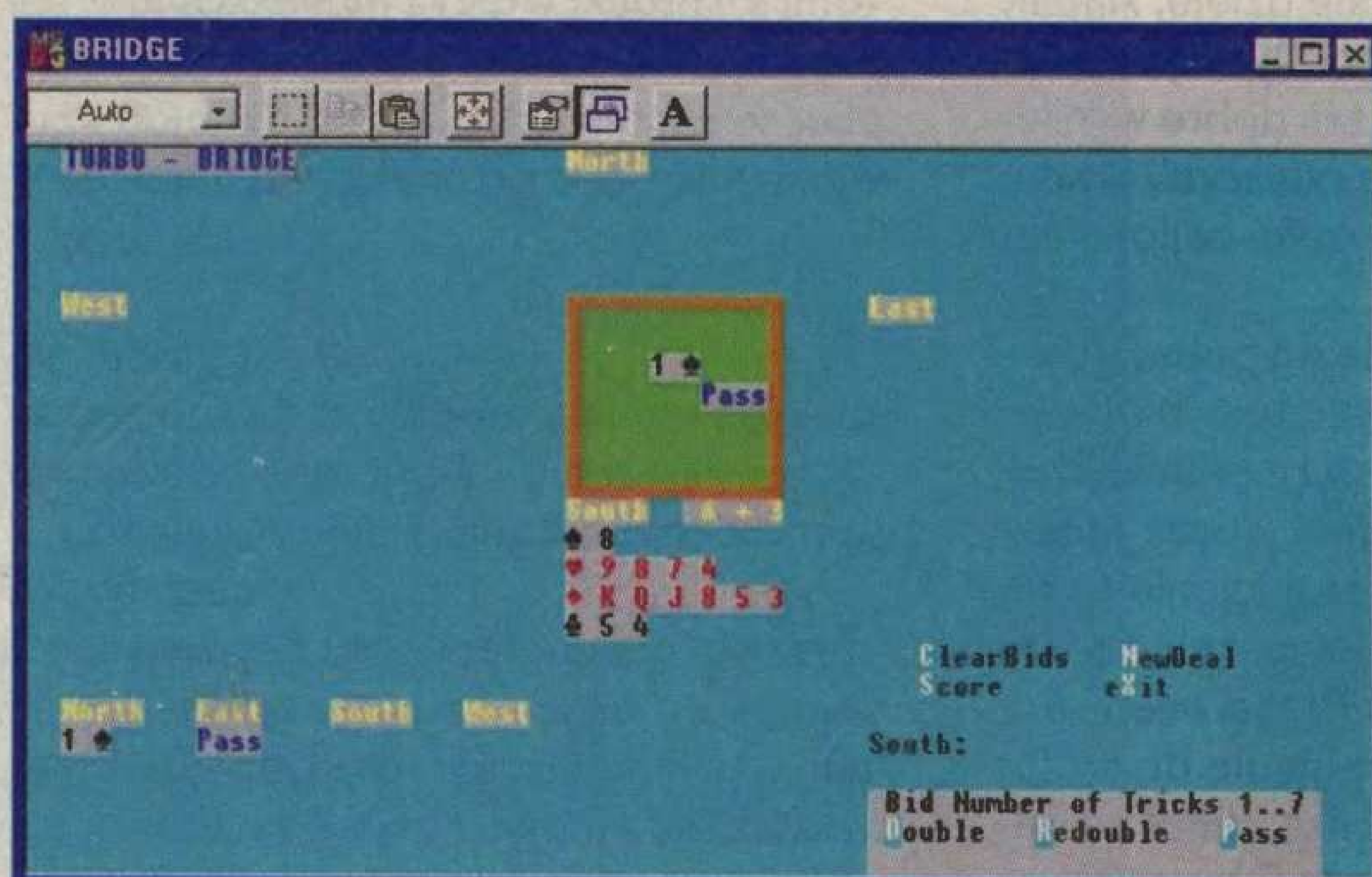
Gra z komputerem ma wiele przewag nad grą z żywymi ludźmi – łatwiej wygrać (co prawda mogą być kłopoty z wyegzekwowaniem wygranej – „nie sztuka wygrać, sztuka zainkasować", jak mawiają doświadczeni kółkowicze), maszyna pokornie musi wysłuchiwać naszych pouczeń i połajanek. Ponadto, prawie od początku programy oferowały opcje „rasowania" rozdań – można było sobie zażyczyć np. co najmniej 25 PC w każdym rozdaniu albo co najmniej 10 pików (kto ma piki, ten ma władzę).

Niestety, ewolucja programów brydżowych nie szła tak szybko, jak szachowych. Prawdopodobnie przyczyną jest probabilistyczno-statystyczny charakter brydża, diametralnie różniącego się od czysto deterministycznej gry, jaką są szachy. W szachach teoretycznie można przewidzieć przebieg partii we wszystkich wariantach – to tylko kwestia odpowiedniej mocy obliczeniowej i czasu. W brydżu zawsze pozostaje element porozumienia się między partnerami (w tym przypadku pomiędzy graczem a komputerem) w licytacji oraz na wiście, a także statystyczny charakter samej rozgrywki – wybór między wariantami zawsze jest obarczony pewnym elementem niepewności. Do dzisiaj nie ma programu grającego na poziomie najlepszych arcymistrzów, takiego jak Deep Blue w szachach, który mógłby jak równy z równym rywalizować z żywymi brydżystami. Jest, co prawda, „GIB" (Goren In Box)... Opracowany przez grupę badaczy sztucznej inteligencji z Uniwersytetu Oregon, dopuszczony podczas ostatnich Mistrzostw Świata do konkursu rozgrywkowego z udziałem zaproszonych arcymistrzów, uplasował się w środku stawki. W zakresie rozgrywki i wistu dorównuje najlepszym brydżystom (podczas wspomnianych mistrzostw pewne problemy, których rozwiązanie zajmowało zawodnikom po kilka minut, rozwiązywał w czasie kilku-kilkunastu sekund), ale nawet jego twórcy przyznają, że w zakresie licytacji jeszcze sporo musi się uczyć.

Jeden z najbardziej znanych brydżystów, Mahmood Zia, zaproponował zakład o milion funtów, że żaden „team" czterech komputerów z dowolnym programem nie wygra 32-rozdaniowego meczu z teamem czterech zawodników wybranych przez Zię.

Do dzisiaj nikt nie podjął rękawicy. Niemniej pewien szwajcarski finansista ufundował 100 000 dolarów nagrody w meczu między czterema komputerami, zaopatrzonymi w GIB-a, a drużyną złożoną z aktualnych i byłych mistrzów świata. Mecz ten ma się odbyć, kiedy tylko GIB będzie do niego gotowy. Pora teraz na przegląd programów zamieszczonych na Gambler CD.

TurboBridge



„TurboBridge" to pierwszy program, grający w brydża, z którym się zetknąłem. Było to w 1989 roku, w czasach, kiedy „Windows" dopiero raczkował i większość programów na pecety chodziła pod DOS-em. Miał typową dla DOS-a, ubogą grafikę i umiejętności początkującego brydżysty – system w pełni naturalny, z konwencji tylko Stayman i Blackwood i gra tylko w brydża robrowego. Niemniej potrafi (za pozwoleniem) zaglądać w karty i „cynkować" przy grze w obronie.

Generalnie, jak na tamte czasy, z TurboBridge można było stracić trochę czasu i wspominam go z sentymentem.

WellsBridge

Również programem pod DOS jest WellsBridge. Jest jednak sporo młodszy. Grafika staranniejsza, obsługa prostsza, zwłaszcza przy użyciu myszy. Posiada użyteczne opcje skrócenia rozgrywki – możliwość zadeklarowania „swoje", „reszta moja", „reszta twoja". Grać można tylko w brydża robrowego. Do wyboru są dwa systemy licytacyjne – całkiem naturalny lub przygotowawczy trefl, z Blackwoodem i Staymanem, z tym, że otwarcie 2 w kolor jest zawsze naturalne, silne. Można rozgrywać rozdania losowe, z biblioteki lub ułożone przez siebie. Jest to znaczny postęp. Także umiejętności WellsBridge'a są wyższe niż Turbo. Szczególnie ze słabymi rękami i przy grze w obronie WellsBridge spisuje się tylko nieco gorzej niż przyzwoicie.

Bridge (Artworx)

Jest to też program chodzący pod DOS-em, chociaż datowany na rok 1996. Grafika jest nienadzwyczajna, drażnią zwłaszcza duże piksele, ale oferuje łatwą obsługę zarówno z klawiatury, jak i myszką. Program chodzi szybko. Do wyboru jest brydż robrowy lub mecz. Można ustawić jeden z trzech poziomów agresywności komputera. Systemy licytacyjne – w zasadzie dwa – słabe bądź silne 2 w kolor. W prostych sytuacjach program zachowuje się poprawnie.

Omar Shariff on Bridge

Najdoskonalszym brydżowym programem dosowym jest firmowany przez znanego („Dr Żiwago", „Jeźdźcy", „Mayerling") aktora i brydżystę, Omara Shariffa, produkt firmy Interplay. Grafika jest niezła, prawie „windowsowa", obsługiwać program można zarówno myszą, jak i klawiaturą. Jest opcja gry w sieci. To po prostu program innej generacji, także pod względem merytorycznym. Płaci się za to szybkością pracy. Ale grywalność to rekompensuje. Co prawda gra się tylko „w kółeczko", jednak na bazie systemu Standard American są 23 konwencje do wyboru, co pozwala stworzyć system nawet dla dość wymagającego gracza. Niestety, brakuje sygnałów wistowych. Umiejętności programu w rozgrywce i na wiście są nie najgorsze, w licytacji bywa różnie. W typowych sytuacjach daje sobie radę całkiem nieźle.

Bridge for the Dummy

Przede wszystkim rzuca się w oczy drażniąca grafika, w której trudno odróżnić ♣ od ♠. Obsługa jest prosta, program działa dość szybko, oferuje grę przez modem. Grać można w brydża ro-

browego albo Chicago. W ramach systemu licytacyjnego do wyboru są jedynie warianty otwarcia w starszy kolor – z czwórki lub z piątki.

Reszta systemu to Acolowskie 2♣ i słabe dwa w kolor z Blackwoodem i Staymanem. Można ustawić poziom agresywności komputera. Umiejętności rozgrywkowe i wistowe tego programu nie są nadzwyczajne.

Randy's Bridge

Przyjemna szata graficzna z łatwą obsługą. Na tym pozytywy się kończą. Brak jakichkolwiek opcji dostępnych w innych programach.

System licytacyjny jest narzucony i nieco szokujący: zalecane otwarcia z rękami zrównoważonymi: z siłą 13-15 PC – pas, a potem 1BA; 16-18 PC – 1BA; 19-21 PC – pas, a potem skok w bez atu (!); 22-24 PC – 2BA, 25-27 PC – 3BA. Na podobnym poziomie są umiejętności programu w zakresie licytacji, rozgrywki i wistu. Po prostu bubel.

MVP Bridge

Ten program jest zrobiony wyraźnie pod gracza, ale niezbyt wybrednego. Niezła grafika, szybkość i łatwość obsługi, tryb multiplayer, włącznie z grą przez Internet, możliwość gry w brydża robrowego, Chicago i w meczu, w moim odczuciu nie rekompensują słabości algorytmów brydżowych. Co prawda program oferuje możliwość wyboru spośród dwóch systemów oraz 13 opcjonalnych konwencji i w licytacji spisuje się znośnie, ale jego gra na wiście i w rozgrywce jest bardzo słaba i odbiera całą przyjemność. MVP, wbrew swojej nazwie, gubi w prosty sposób lewy w rozgrywce i na wiście, nie bije figurami, nie wykorzystuje fort. W helpie jest natomiast nieźle napisany podręcznik z zasadami gry i wprowadzeniem do niej, a program oferuje opcję „trening", gdzie licytuje się i rozgrywa rozdania „na zadany temat".

Goto Bridge

Pierwsze wrażenie niezłe. Miłym zaskoczeniem była dla mnie możliwość wyboru myszą odzywki w czasie licytacji z menu, zrobionego w formie bidding boxu, stosowanego w brydżu sportowym. Oferowane opcje są dość ubogie – można rozgrywać jedynie pojedyncze rozdania, do wyboru są trzy systemy bez możliwości dopasowania do swoich przyzwyczajeń, można ustawiać poziom siły gry komputera i zezwolić mu na „cynkowanie".

Niestety, program jest wyraźnie nie dopracowany i jego licytacje, rozgrywki i wisty niejednokrotnie przyprawiały o ból brzucha, niemniej były poprzedzone staranną analizą, podczas której można było obserwować dumny komunikat „My turn, I'm thinking".

Niejednokrotnie po zakończeniu rozgrywki w jednej z rąk pozostawała karta, która „nie zeszła" w pierwszych trzynastu lewach.

Let's Play Bridge

Bogata (jak dla mnie – zbyt) grafika, możliwość gry robrowej i meczowej, sporo opcji licytacyjnych, opcja gry przez modem i w sieci – to nam oferuje Let's Play Bridge. Program spisuje się poprawnie w rozgrywce i na wiście, natomiast w licytacji, w ramach przyjętego systemu – nieźle. Niemniej, jeżeli silne ręce trafią się parze „komputerowej", to jakakolwiek interwencja wytrąca jej licytację z systemu.

Play'n'Learn Bridge

Program ten, jak sama nazwa wskazuje, jest przeznaczony dla początkujących. Faktycznie, oferowane opcje są ubogie, prymitywny system licytacyjny, a sam program na rozgrywce i wiście gubi wiele lew, nie wykorzystuje też konwencji, które można wybrać w ramach systemu.

Walory programu to prosta obsługa i niezły podręcznik nauki gry w helpie.

Finesse Bridge

Jest to jedna z gier karcianych z pakietu Wild Card Games. Prosta grafika i obsługa, niewyszukane opcje. W rozgrywce i na wiście gubi lewy w najprostszy sposób.

WBridge

Program francuski, w przyjemnej szacie graficznej, prosty w obsłudze. Nieco irytująca jest konieczność kliknięcia na przycisk „continue" po każdej lewie, ale można się do tego przyzwyczaić.

Do wyboru jest rober lub duplikat. Używa się standardowego systemu francuskiego („lepszy młodszy") z możliwością wyboru kilkunastu znanych konwencji. Można też ustawić komputerowi maksymalny dopuszczalny czas „namysłu", co jest ważne, gdyż program ma tendencję do popadania w zadumę. W grze, w typowych sytuacjach spisuje się przyzwoicie. Wydaje się niezły, zwłaszcza dla znających język francuski.

WBridge wykazał się w jednym z rozdań zagraniem na pograniczu „Coup de Sztum" – rozgrywał 4♠. Po oddaniu trzech lew problemy w bocznych kolorach skończyły się, pozostały do rozegrania jedynie atuty, w których komputer miał w dziadku AW765, a w ręce K109. Zadeklarował „claim" – „reszta moja". Mając trzecią damę w ręce, nie zgodziłem się, po czym moja dama została bezbłędnie wyimpasowana.

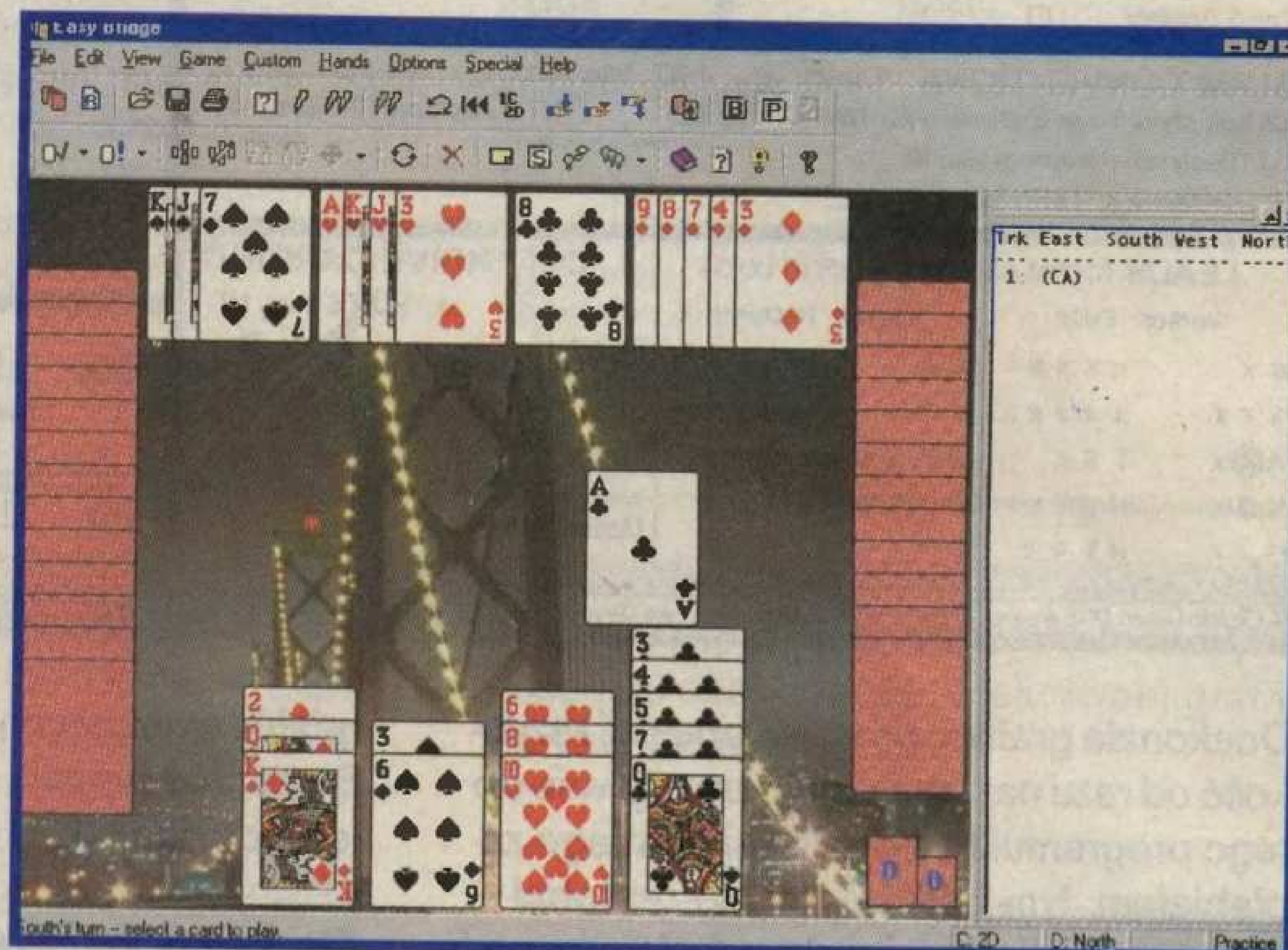
Był to jedyny program, który kilkakrotnie zawiesił się w czasie testowania.

SmartBridge

Program ma nienadzwyczajną grafikę, działa wolno i ma niepotrzebnie skomplikowaną obsługę. Natomiast „od strony brydżowej" prezentuje się bardzo dobrze. Wśród systemów do wyboru oferuje m.in. egzotyczny dla nas Rzymski Trefl – jeden z systemów, stosowanych przez reprezentantów Włoch w latach 1957–1972, kiedy byli niepokonani w Mistrzostwach Świata (wiadomo, autor jest Włochem), Canape oraz Standard American i kilka użytecznych konwencji. Można także stosować proste zrzutki w obronie. Są proste opcje podrasowywania rozdań generowanych przez komputer. Szczególnie atrakcyjne jest rozgrywanie rozdań z bazy danych – na Gambler CD znajdują się rozdania z tegorocznego turnieju Top-16 w Hadze, w których można zmierzyć się z 16 najlepszymi parami świata.

Umiejętności programu są przyzwoite. W zasadzie nie udało mi się go złapać na jakimś grubszym błędzie. Co prawda w jednym z rozdań SmartBridge zadał Blackwooda i, pomimo braku jednego asa, „zapodał" 7BA. Fakt, że bez jednej, ale karta była piękna...

Easy Bridge



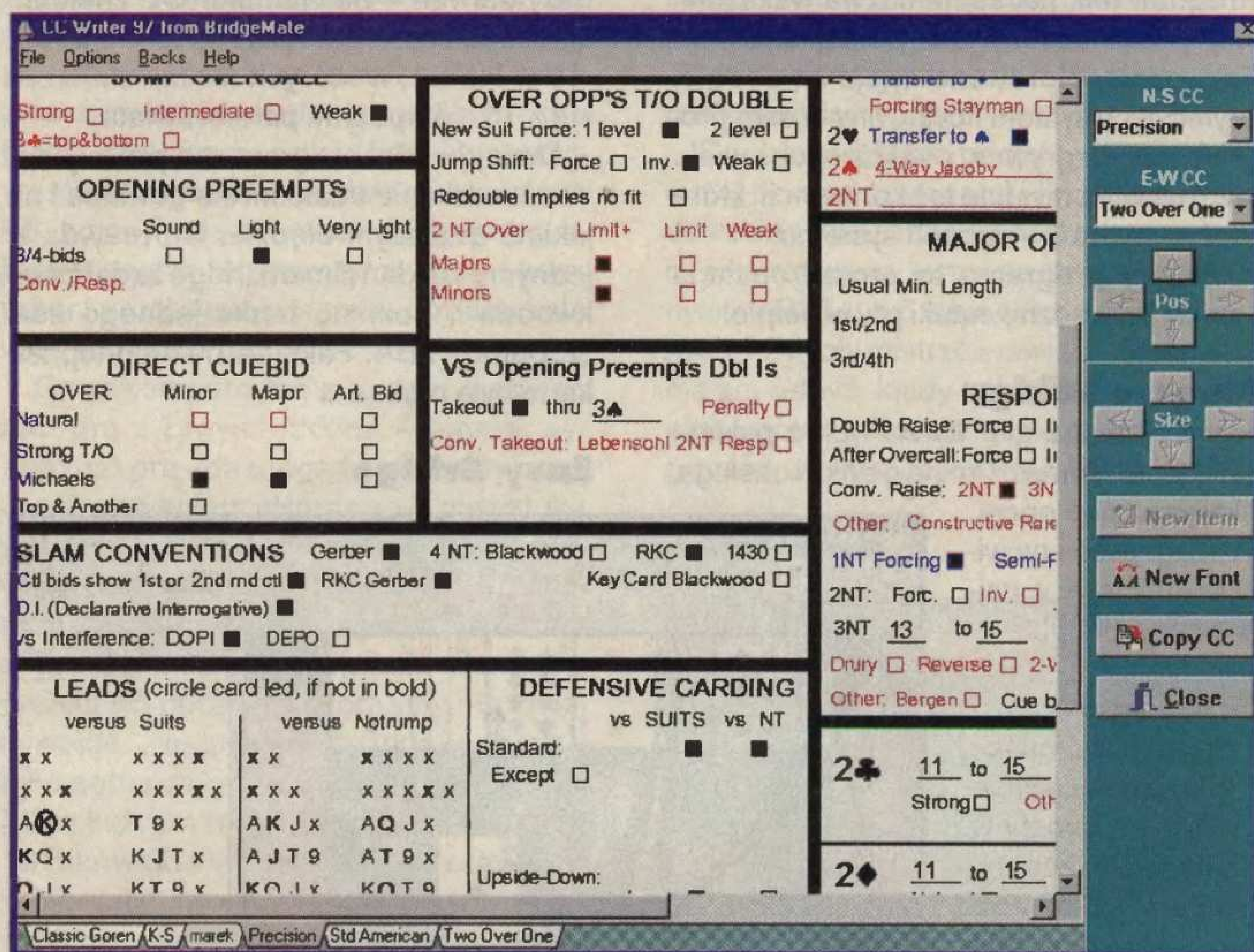
Jest to jedyny wśród prezentowanych program freeware. Grafika i łatwość obsługi (praktycznie wszystkie opcje dostępne przez ikony) robią doskonałe wrażenie. Takiego interfejsu gracza nie ma żaden z programów komercyjnych. W licytacji i w obronie program jest bardzo szybki, wolniej rozgrywa. Oferuje jednak tylko brydża robrowego. Natomiast opcje rasowania rozdań są bardzo szerokie i czytelne. Dostępne konwencje pozwalają na ustalenie w miarę sensownego systemu, m.in. z „czwartym kolorem", Teksasem i Splinterem. W ramach tego systemu Easy Bridge zachowuje się poprawnie. Słabiej idzie mu na wiście i w rozgrywce – zdarzają mu się proste błędy.

Bridge Buff

Ekran Bridge Buffa jest bardzo czytelny, aczkolwiek obsługa niepotrzebnie skomplikowana – zagrania partnerów i składanie lew wymagają kliknięcia na specjalnym przycisku. Dla mnie było to mocno irytujące. W dużym stopniu rekompensują to możliwości programu – dostępna jest gra robrowa, mecz i trening. Możliwe

jest rozgrywanie przygotowywanych wcześniej rozdań. Można ustawiać agresywność i siłę gry komputera. Do wyboru mamy 3 systemy i 24 opcjonalne konwencje licytacyjne. Nie ma, niestety, żadnych ustaleń wistowych. Bardzo dobrze Bridge Buff sprawdza się w rozgrywce i na wiście. Nie udało mi się go złapać na żadnym grubszym błędzie. Również w licytacji poprawnie stosował przyjęte konwencje. W sumie pod względem merytorycznym jest to dobry program.

Bridge Mate



Doskonała grafika, prostota obsługi i szybkość od razu nastawiły mnie pozytywnie do tego programu. Im bardziej się w niego zagłębiałem, tym bardziej mi się podobał – 5 systemów licytacyjnych, edycja własnego systemu (w formie karty konwencyjnej!) z użyciem szerokiej gamy konwencji i ustaleń licytacyjnych oraz wistowych, wszystkie możliwe formy zapisu (rober, mecz, turniej par), ustawianie siły gry komputera – tego nie spotkałem w żadnym z testowanych dotychczas programów. Można sobie wyobrazić bardziej realistyczny sposób oddania turnieju bądź meczu, ale ogólne wrażenie, jakie pozostawia po sobie ten program, jest jak najbardziej pozytywne. Jego zachowanie w licytacji, rozgrywce i na wiście nie psuje go.

Bridge Baron

Jest to jeden z najpopularniejszych programów brydżowych. Obecnie mamy do czynienia już z dziewiątą jego wersją, co zaowocowało dopracowaną grafiką, prostą (zarówno z klawiatury, jak i myszą) obsługą i szybkością. W trybie multiplayer program może pracować przez modem oraz w sieci lokalnej.

Bridge Baron oferuje wszystkie formy gry w brydża – „kółko", Chicago, mecze, turnieje. Szczególnie atrakcyjna jest możliwość rozegrania rozdań z mistrzowskich turniejów amerykańskich, z oceną osiągniętego rezultatu według wyników autentycznych.

Można ustawić poziom agresywności komputera, natomiast nie można – siły gry. Do wyboru są trzy systemy – dwie wersje Standard American oraz Acol oraz 9 popularnych konwencji pozwalających dopasować system do własnych przyzwyczajeń. Poziom licytacji jest przyzwoity.

W rozgrywce i na wiście Bridge Baron zachowuje się nie najgorzej. Od programu o takiej renomie, można by oczekiwać stosowania, przynajmniej opcjonalnie, sygnałów wistowych, czego na razie Bridge Baron nie potrafi. Mimo to gra się z przyjemnością.

Oxford Bridge

Autorzy Oxfordu przygotowali produkt, który powinien zadowolić nawet wybrednych użytkowników. Obsługa bardzo wygodna, ekran czytelny. Program działa szybko. Dostępnych jest wiele opcji – gra przez modem, ustawienie siły gry komputera, „kółeczko", Chicago, mecz i turniej par. Komputer może grać „jak w jasne karty", można też wprowadzać przygotowane rozdania. Zaskoczeniem w tej sytuacji jest mały wybór licytacji – tylko ubogie wersje Acola i Standard American oraz kilka prostych konwencji.

Do programu dołączony jest „Bidding Design System" – edytor umożliwiający zbudowanie dowolnego systemu od podstaw. Jest on jednak dość skomplikowany i nie wydaje mi się, aby przeciętny użytkownik chciał się nim bawić. To raczej narzędzie dla hobbisty, który lubi pomęczyć komputer jakimś „silnym pasem" bądź systemem własnego chowu. Tą opcją dysponuje jeszcze tylko jeden z prezentowanych tu programów.

Umiejętności programu w ramach przyjętego systemu, a także w rozgrywce i na wiście są przyzwoite, a po włączeniu gry „jak w jasne", komputer wykorzystuje każdą niedokładność grającego.

Q-Plus Bridge

Kolejny nowoczesny program. Grafika czytelna, wiele opcji. Praktycznie nic do dodania. Okupione jest to niezbyt szybkim działaniem, co jednak nie jest specjalnie uciążliwe w tym przypadku. Rozdania mogą być losowe, podrasowane lub wprowadzone z biblioteki rozkładów. Można ustawić siłę gry komputera, aż do gry „jak w jasne" i „cynkowania". Do wyboru jest 10 systemów licytacyjnych – od prostego Standard American po wyczynowy „sophisticated Precision". Każdy z tych systemów może być modyfikowany przez użytkownika. Można też wybrać alfabet sygnałów i zrzutek.

Niestety, tryby gry turniejowej – mecz i turniej są dostępne jedynie przy udziale trzech „żywych" graczy. Samemu można pograć tylko w „kółeczko". To jedyny feler programu.

Umiejętności są przyzwoite – nie udało mi się znaleźć poważniejszego błędu. Gdyby gra turniejowa była dostępna dla pojedynczego użytkownika, z czystym sumieniem mógłbym zarekomendować ten program jako najlepszy z prezentowanych, a tak uważam go tylko za bardzo dobry.

Microbridge

Mój „numer jeden" tego przeglądu. Czytelny ekran, łatwo dostępne karty i odzywki, szybkość, możliwość gry w sieci, przez modem i przez kabel – to atuty „manualne" Microbridge 8. Pozytywne wrażenia pogłębiają się, gdy poznamy stronę brydżową – można grać treningowo pojedyncze rozdania (losowe, podrasowane albo gotowe), mecz, turniej par. W meczu ustawia się siłę gry i agresywność zarówno komputerowych przeciwników, jak i swoich partnerów z drużyny.

Są turnieje par zarówno na maksy, jak i na IMP, przy czym rozgrywa się serię rozdań z sesji autentycznego turnieju, a osiągnięty przez gracza wynik jest porównywany z rzeczywistymi rezultatami. W połączeniu ze sposobem prezentacji wyników daje to bardzo realistyczne wrażenie.

Jeden z czterech systemów można bardzo dokładnie dopasować do wła-

SBL - Five Card Major: Simple Limit Raises (Based on ACBL Club Series)

1st Hand Opening
- P
- 1C
- 1D
- 1H
- 1S
- 1N
- 2N
- 2C
- 2D
- 2H
- 2S
- 3N
- 3C
- 3D
- 3H

Bidding Rule Table

NS | EW | Close | Help

1st Hand Opening

	P,V	HCP	DP	Total	PT	A & K	Club	Diamond	Heart	Spade	Status	Apply	Alert
P	0	0-12	-	-	-	-	-	-	-	-	NF	S,ST	
1C	2	12-22	-	13-24	-	-	3-3	0-3	0-4	0-4	NF	R,ST	
	2	12-22	-	13-24	-	-	4-	0-c	0-4	0-4	NF	R,ST	
	2	12-22	-	13-24	-	-	5-	0-c	0-c	0-c	NF	R,ST	
	2	12-12	-	-	-	-	3-3	2-2	4-4 Kx	4-4 QJx	NF	R,NST	
	2	12-12	-	-	-	-	3-3	2-2	4-4 QJx	4-4 Kx	NF	R,NST	
	2	12-12	-	-	4-	-	3-3	2-2	4-4	4-4	NF	R,NST	
	2	12-12	-	-	-	-	4-4 Kx	0-3	4-4 QJx	0-3	NF	R,NST	
	2	12-12	-	-	-	-	4-4 QJx	0-3	4-4 Kx	0-3	NF	R,NST	
	2	12-12	-	-	4-	-	4-4	0-3	4-4	0-3	NF	R,NST	
	2	12-12	-	-	-	-	4-4 Kx	0-3	0-3	4-4 QJx	NF	R,NST	

snych upodobań. Dokonuje się tego w prosty sposób – przez edycję karty konwencyjnej. Można też stworzyć całkowicie własny system, dowolny, w specjalnym edytorze. Microbridge stosuje też alfabet sygnałów – wyjścia i zrzutki naturalne.

Umiejętności komputera są przyzwoite. Zarówno w licytacji, jak i w rozgrywce nie robi „okropności brydżowych". Na wiście, po uaktywnieniu opcji „obrony w jasne karty" potrafi bezlitośnie wykorzystać każdą niedokładność rozgrywającego.

Meadowlark Bridge

Należy do ścisłej czołówki programów brydżowych, z którymi się zetknąłem. Bogactwo opcji jest zaskakujące – turniej par na maksy, na IMP-y, mecz, Chicago, roberek – do wyboru, do koloru. Jeżeli dodać do tego ustawianie siły gry i agresywności przeciwników, a także komputerowego partnera, 6 systemów licytacyjnych i 40 konwencji w ramach każdego z nich oraz wybór systemu wistowego (czwarta najlepsza lub trzecia–piąta) oraz zrzutkowego (naturalne, odwrotne oraz włoskie) to mamy obraz produktu prawie idealnego.

Obsługa jest prosta, grafika bardzo czytelna. W rozgrywce i na wiście program zachowuje się poprawnie, w licytacji, w typowych sytuacjach jako tako. Gra w turnieju lub w meczu jest dość realistyczna: można obejrzeć po każdym rozdaniu „protokół rozdania" lub kontrolkę meczową.

Program ma opcję gry w sieci lokalnej, a help zawiera opis wszystkich konwencji licytacyjnych i wistowych.

Dołączony program „Hand Librarian" pozwala na tworzenie rozdań, które potem można rozgrywać – zarówno rozdań podrasowanych, jak i konkretnych, wprowadzanych karta po karcie.

Porównanie programów do brydża

EKSTRAKLASA	I LIGA	II LIGA	BUBEL
Bridge Baron	Bridge Buff	Bridge (Artworx)	Randy's Bridge
Microbridge	BridgeMate	Bridge for the Dummy	
Oxford Bridge	Meadowlark Bridge	Finesse Bridge	
Q-Plus Bridge	Omar Shariff on Bridge	Goto Bridge	
	SmartBridge	Let's Play Bridge	
		MVP Bridge	
		Play'n'Learn Bridge	
		TurboBridge	
		WBridge	
		WellsBridge	

Podsumowanie

W ubiegłym roku w Chicago zorganizowano mistrzostwa świata programów brydżowych, w których startowały trzy programy amerykańskie: Bridge Baron 8, Meadowlark Bridge i GIB oraz japoński Microbridge 8, niemiecki Q-Plus Bridge i brytyjski Blue Chip Bridge. Zdecydowanie zwyciężył GIB – w eliminacjach (każdy z każdym) zdobył 95VP na 125 możliwych, po czym w półfinale wygrał z Bridge Baronem różnicą 83 IMP w 48 rozdaniach, a w finale pokonał Q-Plus Bridge 63 IMP-ami w 64 rozdaniach.

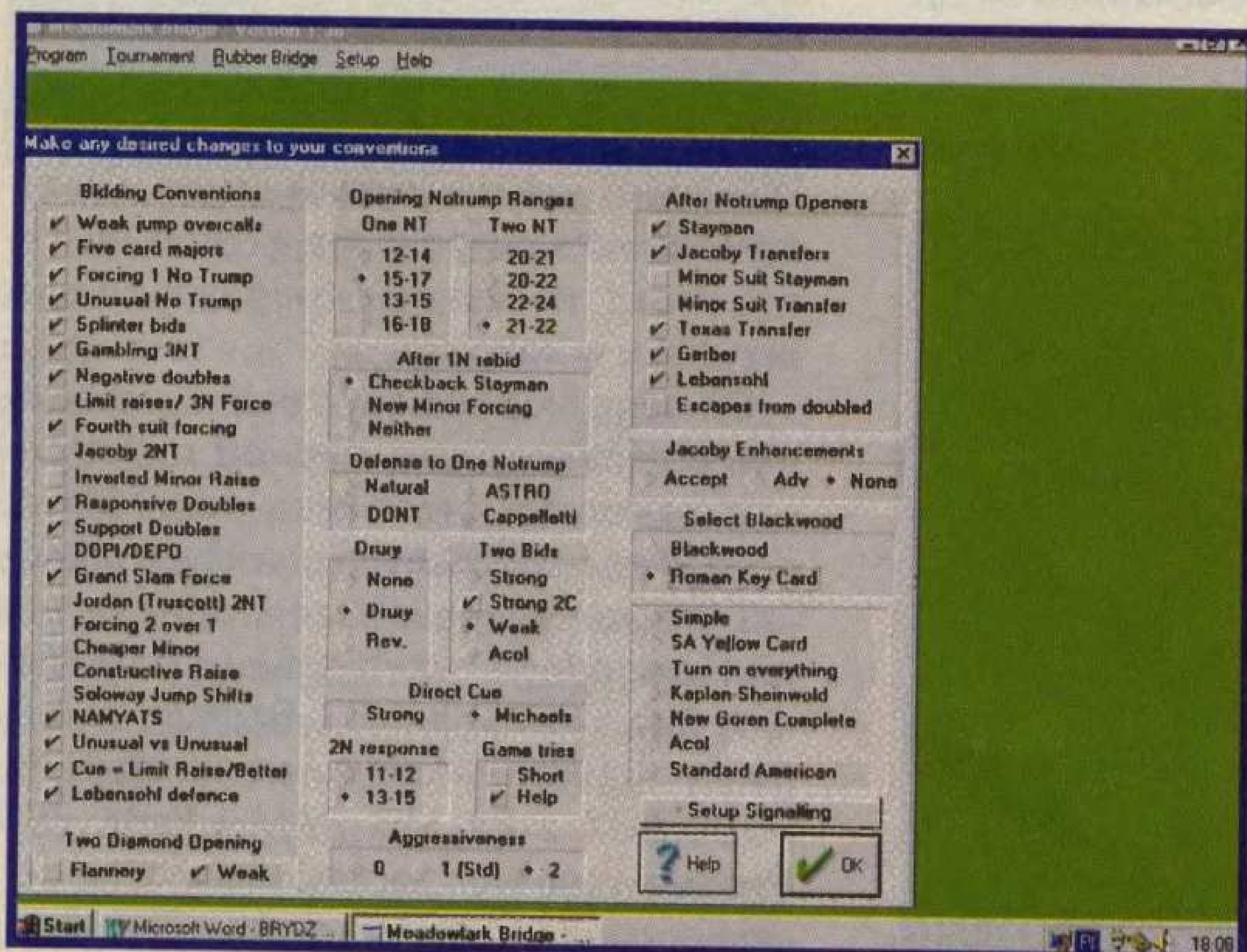
Jest to ranking „sportowy". Ranking z punktu widzenia gracza na pewno będzie inny. Jak uszeregowałbym programy umieszczone na Cover CD podaję w tabeli.

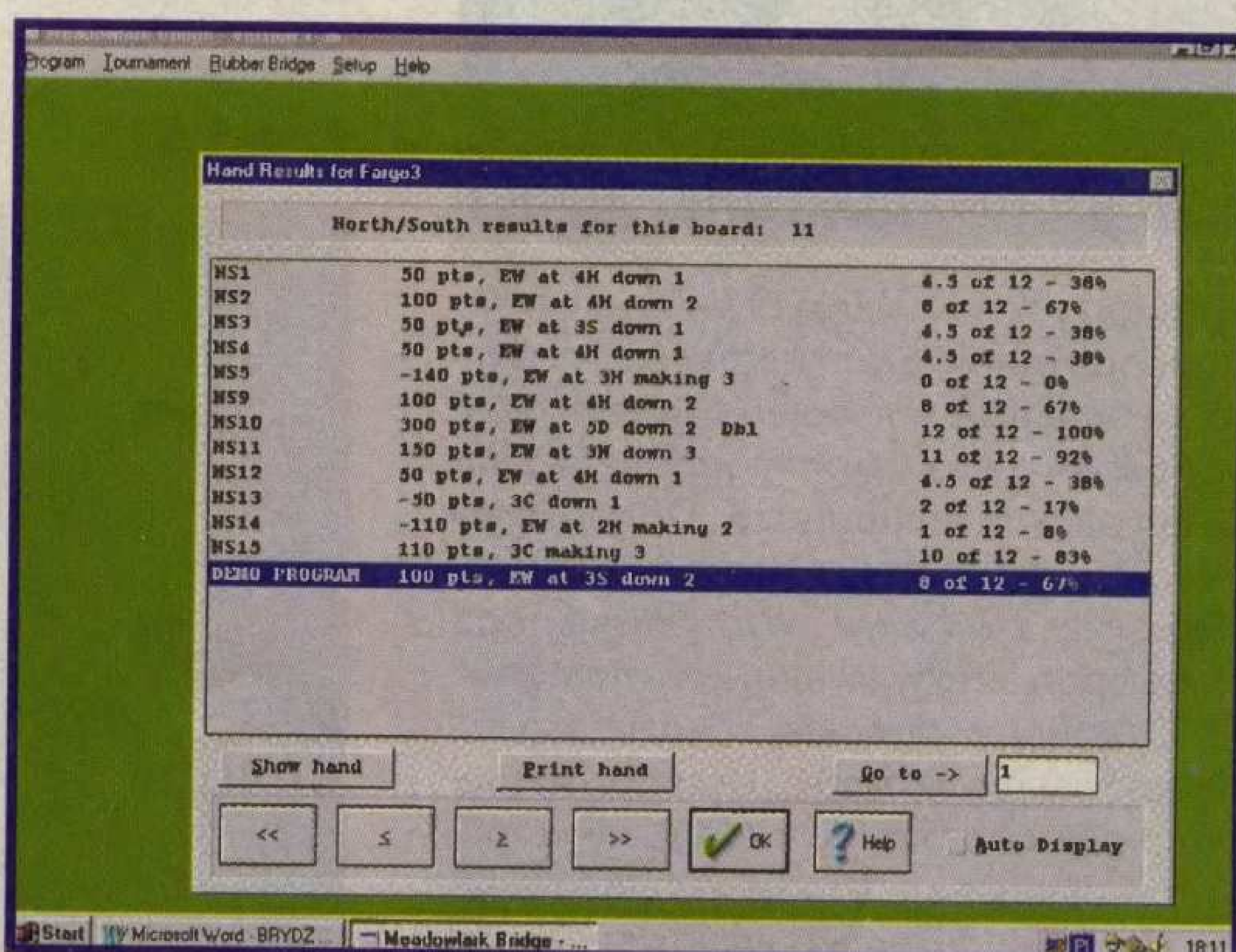
Jest to na pewno subiektywna klasyfikacja, skażona punktem widzenia brydżysty, a nie gracza komputerowego. W moim rankingu większą wagę przykładałem do „umiejętności" brydżowych programu, dostępności systemów i konwencji licytacyjnych, sygnałów wistowych, a mniejszą – do łatwości obsługi, efektownej grafiki i szybkości działania.

Marek Wójcicki

PS Pełną wersję tekstu, zawierającą przykładowe rozdania oraz słowniczek terminów brydżowych, znaleźć można na płytce a, w bieżącym numerze Gamblera.

Marek Wójcicki - arcymistrz, były mistrz Europy juniorów, aktualny drużynowy mistrz Polski, dziennikarz i publicysta brydżowy, autor m.in. książek „Brydż dla każdego", „Licytacja dwustronna", współautor „Encyklopedii brydża" PWN.





ECTS 99

Smętny jubileusz

W tym roku mija 10 lat od czasu, gdy zorganizowano pierwsze targi ECTS. Jubileuszowej edycji londyńskiej imprezy, trwającej od 5 do 7 września w hali Olympia, nie można jednak zaliczyć do udanych.

Przed rozpoczęciem targów agencja Bastion, zajmująca się (zresztą całkiem nieźle) promocją, zasypywała dziennikarzy danymi na temat rekordowej liczby wystawców, zarejestrowanych już gości itp. Zdawało się, że po dwóch słabszych imprezach, po falach krytyki w branżowych pismach, ECTS powróci do minionej świetności. Wiadomo było, że kilka dużych firm po raz kolejny nie zdecydowało się pojawić na targach, ale optymizm organizatorów dorównywał entuzjazmowi przed meczem Anglia–Polska na Wembley. Balon pękł 5 minut po tym, gdy na hale wystawowe wpłynęły tłumy.



Na stoisku Legitechu odbyły się 2 turnieje: Quake'a i Quake'a III. Wzięli w nich udział czołowi gracze z Francji, Niemiec, Stanów Zjednoczonych, Szwecji i Wielkiej Brytanii.

Zdrowy dystans?

Jednym z mierników sukcesu jest liczba odwiedzających. Ilu pojawiło się w hali Olympii? Z pewnością dużo, zwłaszcza pierwszego dnia. Organizatorzy, agencja **Miller & Freeman**, nie byli w stanie na gorąco określić liczby, ale mimo wszystko nie spodziewam się, aby wyniki dorówna-

• NOWOŚCI Z TARGÓW • NOWOŚCI Z TARGÓW • NOWOŚCI Z TARGÓW •

Carmageddon: The Death Race 2000



Autorzy zapowiadają nowy engine. Na obecnym etapie prac programistom udało się osiągnąć podwojenie liczby klatek w porównaniu z Carmageddonem 2 na takim samym komputerze. Do tego doskonale opracowany efekt dymu unoszącego się z wraków, wydobywającego spod opon, efekty świetlne oraz soczewki. Tekstury w wysokiej rozdzielczości. To jeszcze nie wszystko. Uszkodzone samochody będą gubić części, które potem walają się po drodze. Elementy samochodu i otoczenia pomalowane metaliczną farbą mają wyglądać jak nigdy dotąd.

Maksymalna rozdzielczość wyniesie 2048×1768 w 32-bitowym kolorze. Zapowiadane jest bardziej rozbudowane środowisko, nowe zasady i jeszcze więcej znanego z poprzednich części „humoru". Czeka nas 45 wyścigów w 15 różnych miejscach na świecie oraz 15 aren do deathmatchy. Spory nacisk będzie położony na tryb multiplayer. Gra zostanie wydana w II kwartale 2000 r.

F/A-18E



Panowie z Digital Integration postanowili uraczyć nas tej jesieni nowym symulatorem Szerszenia. Chodzi o model E, zwany też Super Hornetem. Zacznijmy od strony graficznej. Ma być piękna. Kolorowe oświetlenie w czasie rzeczywistym. Niezwykle dokładne tekstury pozwolą poczuć się jak podczas lotu na wysokości 200 stóp. Będzie też możliwość wykorzystania wszystkich dostępnych akceleratorów zarówno przez Glide'a, jak i przez Direct3D.

Zapowiadany jest całkowicie wirtualny kokpit. Do grania nie będzie potrzebna klawiatura, jedynie joystick i mysz. Wszystkie funkcje awioniki mają być wybierane przez naciśnięcie odpowiedniego przycisku w kokpicie.

Do tego imponujący zestaw uzbrojenia, obejmujący wszystko: od rakiet powietrze–ziemia, przez kilka wersji Mavericka, do nowoczesnych broni typu stand-off. Na koniec realistycznie oddane warunki pogodowe oraz biegające po pokładzie lotniskowca ludziki. Szokują wymagania stawiane komputerowi: jedynie P200MMX z 64 MB RAM i kartą 3D! Prawdziwość tych zapowiedzi można będzie sprawdzić już jesienią br.

ły ubiegłorocznym. W drugim i trzecim dniu było stosunkowo pusto.

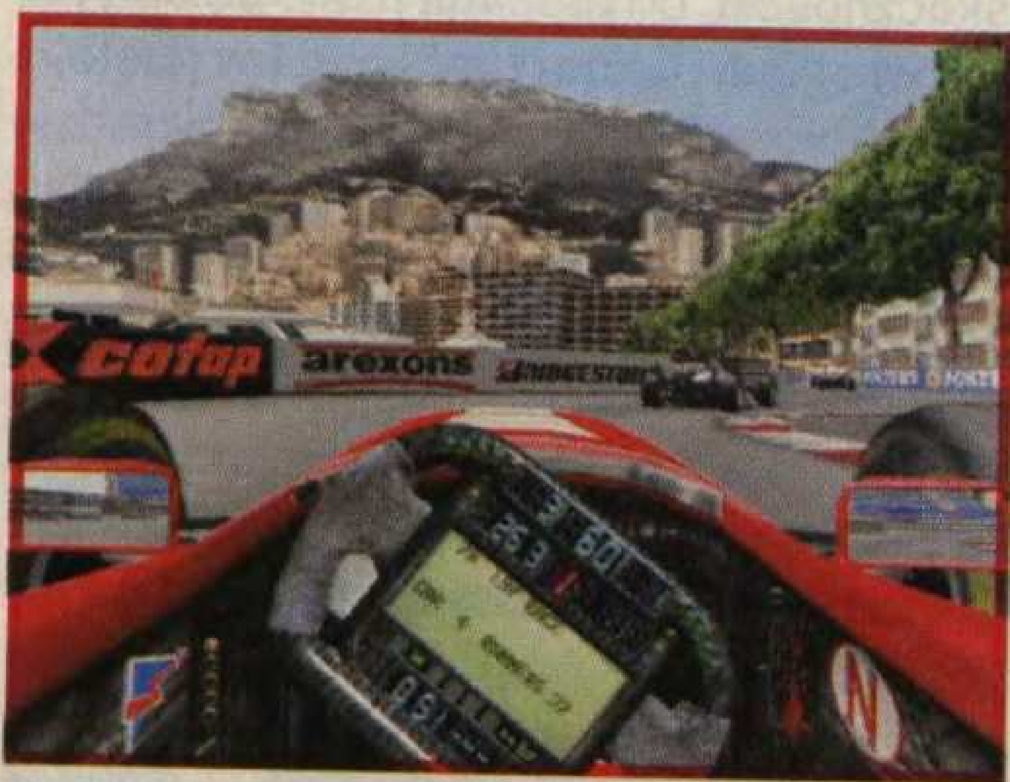
I tak jednak znacznie gorzej było z wystawcami. Pojawiło się ich sporo, ale zabrakło największych, którzy nie poczuwali się do obowiązku wykupienia powierzchni wystawowej, choć sam termin targów dla niektórych był dość ważny. **Activision** urządziło pokaz w Royal Garden Hotel, dokąd kursowały limuzyny sprzed hali Olympii. **Europress**, **Microsoft**, **FOX**, **Lion Head** i **Sega** zainstalowały się w pobliskim Hiltonie. Nawet **Electronic Arts**, który nie planował nic (zgodnie z dewizą: „Wszyscy znają nasze produkty"), na pięć minut przed rozpoczęciem targów wystawił niewielką budkę dla **Maxisa**. Zorganizował też pokaz, który (równie szybko) zdążył w ostatniej chwili przełożyć na dzień następny. Ostatecznie zresztą przesunął go na inną godzinę, niż zostało podane w ostatniej wer-



Kilka firm organizowało turnieje w grach wyścigowych. Największym powodzeniem cieszył się turniej na stoisku Hasbro, w którym ścigano się na Formula 1 Grand Prix 3 (na zdjęciu).

• NOWOŚCI Z TARGÓW • NOWOŚCI Z TARGÓW •

Formula 1 Grand Prix 3



Ten produkt Hasbro otrzymał nagrodę targów dla najlepszej gry na PC. Rewelacyjna grafika, nie spotykana dotąd w grach tego typu, i licencja FIA zapowiadają długą i przyjemną zabawę. W GP3 można uczestniczyć w sezonie 1998 i jeździć w oryginalnych fabrycznych zespołach. Pięć stopni trudności pozwoli na dokładne dopasowanie realizmu gry do umiejętności zawodnika, a włączenie Driving Aids spowoduje, że nawet najgorsi kierowcy dadzą sobie radę.

Stopień realizmu jest podobno taki, że będzie się można poczuć jak za kierownicą bolidu. Tory są dokładnymi kopiami prawdziwych tras, uczestniczy się w pełnym sezonie F1. Są też pojedyncze wyścigi i tzw. Quick Race. W grze mają się zmieniać warunki atmosferyczne, jazda po mokrym torze nie będzie więc należała do rzadkości. Bolidy przed wyścigiem można dokładnie skonfigurować, a w trakcie – dokonywać niewielkich poprawek w pit stopie. Aktualne informacje o stanie bolidu otrzymujemy na wirtualnym kokpicie.

Messiah



Strzelanina TPP dość niezwykła, można bowiem wcielić się w ponad 50 postaci. Jak? Kierujemy aniołem, który przybył na Ziemię rządzoną przez gangi i skorum-

sji zaproszenia, znaleźli się więc na nim tylko najlepiej poinformowani ludzie z branży.

Organizatorzy żalili się na nieobecną na targach Segę: na miesiąc przed premierą nowej konsoli nie promować jej na największych europejskich targach?! Na zarzuty Computer Trade Weekly o niedocenianie znaczenia ECTS w popularyzowaniu produktów, szef Europejskiej Segi, **JF Cecillon**, odpowiedział: - Sega nie mogła wykupić stoiska wielkości mojego biura, bo zajęłoby całe piętro. ECTS jest tak ważnym wydarzeniem, że nie można stać gdzieś w rogu. Trzeba być największym, najsprytniejszym, najsilniejszym.

Wytłumaczenie bardzo dyplomatyczne, aczkolwiek niewielu dało się na nie nabrać. Zwłaszcza po drugim przełożeniu terminu premiery konsoli w Europie, tym razem na 14 października. W tym czasie **Sony** i **Nintendo** robiły swoje - do nich należały największe stoiska targów.

Eidos, do tej pory przygotowujący zwykle prawdziwy show, w tym roku zamknął się w niewielkim apartamencie. Trudno mu się dziwić, skoro nawet sponsorująca imprezę firma **Empire** wykupiła niewielkie stoisko, na którym gościom fundowano odsyłacz do pobliskiego, skądinąd miłego pubu, gdzie odbywała się właściwa prezentacja produktów, połączona z konsumpcją napojów. I jeszcze 2 pocieszające wiadomości. Po raz pierwszy na londyńskich targach gościł **Midway** oraz polska firma **Techland**.


Tym razem na stoisku Virgin/Interplay promowano Messiaha. Jak zwykle w przypadku tych firm, promocja była kontrowersyjna, żeby nie powiedzieć - obrazoburcza. Płytę kompaktową z materiałami prasowymi włożono do książki stylizowanej na Biblię.

Wysokie szarże

Żadnej firmie nie udało się zapełnić luki pozostawionej przez jedynie symboliczną obecność Eidosu. Żadna nie wabiła tak silnie publiczności, nie prezentowała tylu świetnych produktów, nie rozdawała tylu gadżetów, nie robiła tyle szumu. Nieśmiałe próby przedsięwzięli nieliczni. **Empire** wysłał na alejki dwie wymalowane modelki topless. **Acclaim** sprowadził balet nowoczesny oraz dwa samochody Ferrari, jako dowody zdobycia licencji na gry z ich wykorzystaniem. **The Learning Company** promowała Prince of Persia 3D przy pomocy odzianej w stylowe szaty modelki prezentującej taniec brzucha. Z piętra na głowy zapatrzonych w wirujący brzuch gości sypał się deszcz... galaretek w czekoladzie.

Nie sposób było nie dostrzec promocji Formula 1 Grand Prix 3 oraz strzelanki TPP Messiah, o ile ktoś zajrzał do dość niewyraźnie oznaczonego apartamentu zajmowanego przez **Virgin/Interplay**.

Przy komputerach nie zabrakło twórców i branżowych sław. Objaśniali zainteresowanym, o co tak naprawdę w ich produktach chodzi. **David Perry**, prezydent Shiny Entertainment, z wprawą demonstrował grę Messiah. Pokaz Renegade, strzelaniny 3D rozgrywającej się w świecie Command & Conquer, prowadził **Luis Castle**, wiceprezydent Westwood Studios. Strategię czasu rzeczywistego Black & White prezentował sam **Peter Molyneux**, a nową grę przygodową Schizm - właściciele rzeszowskiego studia L.K. Avalon: **Mirosław Liminowicz** i **Tomasz Pazdan**. Producenci z Blizzarda, **Rod Fardo** i **Bill Roper**, przedstawiali Warcrafta III, który ma być reprezentantem nowego gatunku gier - RPS (Role-Playing Strategy).

• NOWOŚCI Z TARGÓW • NOWOŚCI Z TARGÓW • NOWOŚCI Z TARGÓW •

powaną policję. Mieszkańcy Sodomy i Gomory to przy niej kółko różańcowe. Aniołek zwany Bob ma zaprowadzić porządek, przy czym jego sposoby przywracania ładu sugerują nieznajomość przykazania miłości. **David Parry**, prezes Shiny Entertainment (firmy, która stworzyła grę), nie uważa tego jednak za świętokradztwo - w końcu jest to walka Dobra ze Złem.

Każda postać ma unikatową broń. Można też stosować bardziej wyszukane sposoby walki: wystarczy przejąć kontrolę nad jakąś postacią (czyli wejść w nią), wyskoczyć przez okno z piętra i w połowie drogi do ziemi opuścić postać. Gra zawiera także drobne smaczki: gdy aniołek podkradnie się po gzymsie do okna dyskoteki, bezwiednie zaczyna przebierać nogami w takt muzyki.

Gra powinna płynnie chodzić nawet przy dużej liczbie postaci na ekranie, dzięki technice skalowania od 80 do 8000 punktów, w zależności od liczby bohaterów i umiejscowienia na ekranie. Messiah będzie też całkowicie skalowalny, wykorzysta wszystkie najnowsze udoskonalenia Pentium III oraz Direct 3D. Premiera planowana jest na zimę.

Rayman 2: The Great Escape



W drugiej części przeboju UBI Softu na rodzinnej planecie Raymana ląduje gang kosmicznych piratów znęconych łatwym zarobkiem. Chcą pojmać wszystkich mieszkańców planety i sprzedać ich do intergalaktycznego cyrku. Tylko Raymanowi udaje się uciec z niewoli. Musi teraz uwolnić swoich przyjaciół i przepędzić najeźdźców. Potrzebna mu będzie pomoc maga Polochusa. Rayman musi go więc obudzić, zbierając cztery jego twarze.

W trakcie przygód nasz bohater odwiedzi wiele magicznych światów. Będzie musiał skakać, pływać, latać, wspinać się na ściany itp. Kreskówkowy Rayman wykazuje się nieprawdopodobną zręcznością i skocznością, co pomaga mu w pokonywaniu wrogów. Piękna grafika 3D w pastelowych kolorach i ponad czterdzieści godzin zabawy (czasem sporo humoru) dla młodszego pokolenia graczy. A może ktoś starszy da się na chwilę skusić?

Rayman zawita do nas już w październiku.

Command & Conquer: Renegade



Westwood Studios oficjalnie przedstawiło nową grę, o której pisaliśmy w nume-

Narodziny gatunku

Jednym z najważniejszych wydarzeń targów była konferencja **Blizzarda**, na której miano ujawnić, nad jaką grą zacznie pracować firma po wydaniu Diablo II. Odkrycie kart nie zaskoczyło dziennikarzy. Już bardziej to, że oprócz kilku screenshotów firma mogła pokazać chodzącą wersję gry. Pojawienie się gatunku



Nagrody rozdawane były nad wyraz szybko i nadzwyczaj nieefektownie. Na zdjęciu przedstawiciel Take 2 odbiera nagrodę w kategorii „najlepszy wydawca roku".

RPS skwitowano na razie wzruszeniem ramion – w końcu w jego definicji (brak bazy i walka niewielkimi oddziałami, których uczestnicy mogą zdobywać doświadczenie) mieszczą się gry już istniejące. Oczywiście, liczy się terminologia – jeśli nazwa się przyjmie, Blizzard będzie uważany za twórcę nowego gatunku.

Niezwykle licznie prezentowane były wszelkiego typu gry TPP (z gatunku narodzonego trochę wcześniej), mające liczebną przewagę nad FPP. Bardzo dużo było gier samochodowo-motorowych, od klasycznych wyścigów pojazdami znanymi z ulic i torów, przez połączenie wyścigów ze strzelaniem, po wykonywanie akrobacji motocyklem na pipelinie lub samochodem Formuły 1 – piruetów na placu manewrowym.

Fani klasycznych przygodówek (w tym Frogger) mogą już zacząć siąkać nosami, gdyż ich ulubionych gier będzie jak na lekarstwo. Jeśli już adventure, to zaraz pojawia się przedrostek action i jedynym zadaniem do wykonania jest zwalczanie kolejnych potworów. Ostatnia nadzieja w Cryo, które – oprócz Atlantis II – ma w swoim planie wydawniczym 5 innych tytułów tego typu. Wiadomość tym bardziej dobra, że jeśli któryś z tych produktów pojawi się w Polsce, będzie w pełni zlokalizowany.

Kontynuacji nadal dużo, choć niekoniecznie każda będzie wiązać się z wprowadzeniem nowego gatunku. Dominowały przy tym cyfry 3 i 4. Oprócz wspomnianych WIII i F1GP 3, kolejnych części doczekają się m.in. Settlers, Battle Isle, Simon the Sorcerer, X-COM, Tomb Raider,

rze 9/99. Będzie to strzelanina 3D, wykorzystująca engine zaprojektowany przez programistów Westwood.

Akcja rozgrywa się w tych samych czasach co pierwszej części C&C. Bohater–straceniec zrzucony jest na terytorium wroga i ma wykonywać rozkazy GDI. Jak dotąd GDI nie wykorzystywało go w operacjach, trzymając na ostatnią chwilę. Gracz nie będzie mógł wybrać postaci ani strony, za to będzie poruszał się w wiernie odwzorowanym środowisku C&C. Fabuła ma być liniowa, choć do gracza należy wybór kolejności wykonywania poszczególnych zadań.

Do dyspozycji ma broń ręczną oraz wszystkie pojazdy kołowe (np. Flame Tank) i samoloty (np. Orka) występujące w C&C I. Sztuczna Inteligencja będzie silną stroną gry, realizm zaś nie pozwoli, aby kierowany przez gracza bohater wygrał starcie z przeciwnikami w liczbie przekraczającej 4. Wrogów zresztą będzie dużo mniej niż w strategicznej wersji gry.

The Sims

Kolejna po Tamagotchi i Creatures próba wzbudzenia w graczach uczucia do stworów żyjących w komputerze. Tym



razem naszym zadaniem będzie kontrolowanie małej sąsiedzkiej społeczności. Jej członkowie mają swe motywacje odpowiadające ich potrzebom (np. głód, nastrój, poziom higieny – w sumie jest ich 9), osobowości, zainteresowania. Mogą robić kariery w biznesie, rozrywce, polityce i wojsku. Między członkami społeczności dochodzić będzie do interakcji, na którą wpłynie stopień sympatii między osobami oraz nastrój chwili. Jeśli na przykład kobieta nie lubi mężczyzny, gdy ten zechce flirtować – dostanie w twarz, gdy wręczy prezent – najprawdopodobniej jego dar zostanie zdeptany.

Aby zaspokoić potrzeby Simów, trzeba odpowiednio umeblować im mieszkania,



Modelki Empire zapomniały przypiąć sobie kartki: „Świeżo malowane".

nawet Europa chętniej jeździ na E^3. Przynajmniej prasa, bo wystawcy od kilku lat wolą zachodnie wybrzeże Stanów, gdzie siedziby ma większość firm branży, a i rynek jest większy.

Organizatorzy spróbowali jednak znaleźć kompromisowe rozwiązanie, dodając do nagród ECTS kategorię „najlepsza brytyjska firma". Powstały także specjalne nagrody w kategorii „najlepsze na targach..." dla firm wystawiających w Olympii, aby mocniej związać je z imprezą.

To wszystko okazało się jednak niewystarczające. Spora część prasy (a zapewne także wystawców) nadal uważa, że ECTS nie spełnia ich oczekiwań. Nie jest jeszcze za późno na rozpoczęcie działań naprawczych. Trzeba jednak podjąć bolesną decyzję: czy nadal konkurować z E^3, pozostając imprezą światową (co po raz kolejny nie bardzo się udaje), czy zadowolić się skalą paneuropejską (obniżyć koszty, bowiem ponad 350 GBP, czyli ok. 2000 zł za nie zabudowany metr hali wydaje się ceną zaporową) lub ograniczyć się do rynku brytyjskiego (i skończyć z ECTS-em takim, jaki znamy).

Organizatorzy przezornie rozpoczęli przyjmowanie zgłoszeń na przyszłoroczną edycję. Mimo takiej zapobiegliwości, można już robić zakłady, kogo zabraknie. Liczba nieobecnych zależy tylko od tego, jak dobry będzie ten rok dla europejskiego przemysłu elektronicznej rozrywki.

Niespecjalny wysłannik
Sir Haszak

Armored Fist, Sega Rally, a najprawdopodobniej także Fallout. Przedstawiciele Blizzarda pytani o StarCrafta 2 uśmiechali się dobrotliwie, tłumacząc, że nie słyszeli nigdy o takim tytule.

Ostatni gasi światło

Trzeba przyznać, że mimo sprawniejszej organizacji nie znaleziono sposobu na przezwyciężenie kryzysu. „Siła grawitacji" utrzymuje jeszcze w Londynie wszystkich wydawców podczas ECTS, ale coraz wyraźniej widać, że impreza ma spełniać zbyt wiele funkcji. Już w ubiegłym roku postulowano, by targi stały się wewnątrzbrytyjskie, na co wciąż nie pozwalają ambicje organizatorów, którzy słusznie rozumują, że na imprezę krajową nie uda się ściągnąć przedstawicieli całej Europy, części Ameryki i Azji. Kłopot w tym, że już w tej chwili


Apartament Foxa odwiedził Obcy.

• NOWOŚCI Z TARGÓW • NOWOŚCI Z TARGÓW • NOWOŚCI Z TARGÓW •

zarządzać ich życiem (choć podobno w sytuacjach kryzysowych poradzą sobie sami), łączyć w pary i rozmnażać przez... pocałunki.

Stars! Supernova



Wielu miłośników gier strategicznych rok 2000 zapamięta jako rok premiery Stars! Supernova. Zapowiadany na pierwszy kwartał sequel najlepszej turowej strategii kosmicznej, jaką zdaniem wielu graczy jest Stars!, z jednej strony będzie miał znacznie atrakcyjniejszą grafikę, z drugiej zaś – będzie przeznaczony dla przeciętnego stratega, a nie tylko dla fanatyków precyzji. Osiągnięto to nie drogą uproszczenia gry, ale dzięki zautomatyzowaniu wielu procesów, których optymalizacja wymaga w Stars! całej uwagi doświadczonego gracza (m.in. transportu minerałów i kolonistów).

Zasadniczy schemat gry nie zmienił się. Gracz jest władcą rasy o kosmicznych ambicjach, która walczy z innymi o dominację w Galaktyce, kolonizując nieprzyjazne planety i tocząc epickie bitwy kosmiczne. Poprawiono tryb dla jednego gracza – będzie wiele scenariuszy i jedna kampania, trwają też prace nad samodoskonalącą się Sztuczną Inteligencją. W grę wbudowano mechanizmy ułatwiające korzystanie z rozmaitych narzędzi dyplomacji.

Najbardziej jednak zmieniła się grafika. Po podjęciu decyzji o współpracy z Empire autorzy gry, Jeff Johnson i Jeff McBride, skorzystali z usług zespołu artystów, który nadał grze formę, na jaką dawno zasługiwała.

Tomb Raider: The Last Revelation

Kolejny odcinek przygód Lary Croft mógłby nosić podtytuł „Powrót do korzeni". Autorzy gry wysłuchali wreszcie podnoszących się zewsząd głosów krytyki,



Lara wraca więc do swego podstawowego zajęcia, czyli penetrowania starożytnych lochów. Tym razem los zaniesie ją do Egiptu. Akcja będzie się rozgrywać w Gizie, pośród piramid, w komorach grobowych, pełnych pułapek i niezadowolonych lokatorów, a także w zaułkach Kairu, w Aleksandrii, Karnaku i Dolinie Królów. Ludzi wśród przeciwników będzie niewielu – chyba że wliczymy także byłych...

Autorzy obiecują, że tym razem gra będzie polegała na rozwiązywaniu zagadek (a nie szukaniu ich) i eksploracji (a nie biegach przełajowych). Niektórych przeciwników nie da się pokonać zwykłymi metodami, trzeba będzie pokombinować. Wrogowie mają też być nadzwyczaj inteli-

Gwiazdy ECTS '99

Uroczyste rozdanie nagród, zwanych Gwiazdami, było zazwyczaj zwieńczeniem targów. Wydawcy gromadzili się w jakimś ekskluzywnym miejscu, by wysłuchać werdyktu dziennikarzy i sponsorów imprezy. Tym razem rozdanie wyglądało niezwykle żałośnie. Nie skłamię, jeśli stwierdzę, że ostatnia Gambleriada prezentowała wyższy poziom (choć na ECTS z pewnością było więcej stacji telewizyjnych i nagród do rozdania). Ceremonię przeprowadzono w ekspresowym tempie, na galerii, w tłoku, tworzonym głównie przez przechodzących, a nie biorących udział czy obserwujących ją. Na nic się zdały próby wprowadzenia uroczystego nastroju: wszystko wyglądało sztucznie, a laureatów nagród regionalnych nawet nie ogłoszono.

Lista nagrodzonych:

Nagroda CTW za marketing	GT Interactive za Drivera
Nagroda MCV dla najlepszej firmy brytyjskiej	Eidos Interactive

Nagrody przyznane przez panel 400 europejskich sprzedawców:

Wydawca roku	Take 2 Interactive
Wydawca konsolowy roku	Sony
Najlepsza konsola	Sony PlayStation
Najlepszy sprzęt roku	nVidia

Nowe nagrody targów przyznane przez 25 europejskich dziennikarzy prasy fachowej:

Najlepsza gra targów	ISS Pro Evolution, Konami
Najlepsza gra targów PC	Formula 1 Grand Prix 3, Hasbro Interactive
Najlepsza gra targów PSX	ISS Pro Evolution, Konami
Najlepsza gra targów Nintendo	Donkey Kong 64, Nintendo
Najlepsza gra targów Dreamcast	Ready 2 Rumble, Midway
Najlepsza wieloosobowa gra targów	Rainbow Six: Rogue Spear, Red Storm

Nagrody regionalne przyznawane przez wybrane pisma danego obszaru:

Gra roku w Japonii	Ultima Online: The Second Age, Electronic Arts
Gra PC roku w Hiszpanii	Commandos: Behind Enemy Lines, Eidos
Konsolowa gra roku w Hiszpanii	Legend of Zelda: Ocarina of Time, Nintendo
Gra PC roku we Włoszech	Baldur's Gate, Interplay
Konsolowa gra roku we Włoszech	Tomb Raider III, Eidos
Gra PC roku we Francji	Half-Life, Sierra
Konsolowa gra roku we Francji	Metal Gear Solid, Konami
Gra PC roku w Europie Wschodniej	Half-Life, Sierra
Konsolowa gra roku w Europie Wschodniej	Tekken 3, SCEE
Gra PC roku w Beneluksie	Outcast, Infogrames
Konsolowa gra roku w Beneluksie	Metal Gear Solid, Konami
Gra roku w Skandynawii	RollerCoaster Tycoon, Hasbro Interactive
Gra PC roku w Niemczech	Tomb Raider III, Eidos
Konsolowa gra roku w Niemczech	Tekken 3, SCEE
Gra roku w Rosji	Half-Life, Sierra

gentni, uparci i mobilni – byle przepaść czy ściana to dla nich nie przeszkoda.

Engine graficzny jest zasadniczo ten sam, choć przebudowany od podstaw – dodano m.in. zaawansowane efekty świetlne i mapowanie wypukłości. Unowocześniony został interfejs użytkownika, pojawił się też dziennik, w którym Lara zapisuje swoje spostrzeżenia.

Premiera zapowiadana jest na koniec listopada 1999.

Warcraft III



Tym razem gracze wybierają spośród 6 ras (a nie 2). Na razie ujawniono, że obok ludzi i orków wystąpią demony z Płonącego Legionu. Nie będą bynajmniej pochodziły z piekieł, ale z innego wymiaru, a Azeroth odwiedzą na kometach.

Sama gra ma być połączeniem role-playing i strategii. Bohaterowie będą zdobywać doświadczenie, doskonalić cechy, używać przedmiotów i czarów, wykonywać misje, ale jednocześnie poprowadzą znacznie mniej liczebne oddziały potworów niż w drugiej części. Jednostek niektórych typów nie będzie można rekrutować, jeśli się nie kontroluje specjalnych, legendarnych bohaterów określonego typu. Świat gry obfitować ma w niezależne postacie, wędrowne potwory, neutralne miasta, warownie i świątynie. Nie znajdą się natomiast w grze scenariusze, w których trzeba budować bazę.

Warcraft III zostanie wyposażony w narzędzia do projektowania każdego elementu gry. Gracz nie tylko stworzy własne mapy. Zaprojektuje też wygląd postaci, określi cele misji, rodzaje jednostek, zachowanie SI, atrybuty i specjalne umiejętności zyskiwane przez posiadanie określonych przedmiotów, a także czary.

Premiera gry przewidywana jest na koniec przyszłego roku.

Widziane z Zacisza

Felieton przeciwko piractwu



Piractwo w Polsce rozpanoszyło się do tego stopnia, że ostatnio nawet na skrzyżowaniu koło mnie pojawił się pan z torbą turystyczną pełną kompaktów. No dobrze, wymyśliłem go sobie, ale jakoś musiałem zacząć felieton. Zresztą nawet jeśli jeszcze go tu nie było, to widziałem go w wielu innych miejscach, mniej ruchliwych niż skrzyżowanie koło mnie, więc i tutaj może w końcu trafi. Ten pan z kompaktami zalazł już za skórę wszystkim, łącznie z Amerykanami, którzy nawet zaczęli nam grozić sankcjami, jeśli czegoś z nim nie zrobimy.

Problem z Amerykanami polega na tym, że lepiej z nimi nie zaczynać. Ostatnio przekonał się o tym na własnej skórze pewien zupełnie inny pan, z południa Europy. Hobby tego pana nie polegało na handlowaniu kompaktami, tylko na wyrzynaniu sąsiadów, którzy nawet nie mieli amerykańskiego copyrighta – a i tak Amerykanie zrobili z niego marmoladę. Dlatego byłoby lepiej, gdyby pan z kompaktami przestał wchodzić Amerykanom w drogę. Jeśli bowiem zdecydują się z tym naszym panem zrobić porządek, to – jeśli będzie stał na mojej ulicy – żeby nie wiem jakiego lasera użyli do naprowadzania, jak ta bomba go trafi – to mój dom nad płotem przeleci do sąsiada. I nie dość, że będę musiał zapłacić za wywóz gruzu, to jeszcze okoliczności zmuszą mnie do przeprowadzki z powrotem do Mamusi. Kto już się od rodziny wyprowadził, wie, co to znaczy.

Z tego właśnie powodu ucieszyłem się, kiedy usłyszałem w telewizji, że Ministerstwo Kultury i Sztuki skieruje do Sejmu nowelizację kilku ustaw, co spowoduje, że piractwo będzie ścigane z urzędu. W prawniczym żargonie oznacza to, że tego pana z torbą pełną kompaktów policja będzie miała obowiązek ścigać sama z siebie, jak go tylko zobaczy. Obawiam się jednak, że w praktyce ściganie z urzędu będzie wyglądało tak, jak do tej pory, czyli policjanci i prokuratorzy będą siedzieli w urzędzie i ścigali pana z torbą zdalnie, licząc na to, że w końcu się pomyli i wejdzie jako akwizytor do Prokuratury Generalnej albo Komendy Głównej, albo w końcu zacznie mu dogryzać sumienie.

W to drugie nie wierzę, bo widziałem z bliska torbę turystyczną, z którą ten pan chodzi – tak nabita płytami, że na sumienie nie ma w niej miejsca. Zaś pierwszy wariant policja i prokuratura wykluczyła już dawno, wywieszając na drzwiach kartki „Akwizytorom wstęp wzbroniony". Sytuacja wygląda więc ponuro.

Zamiast ścigać tego pana, można by przestać u niego kupować, dzięki czemu wymarłby jak dinozaur. Cóż, kiedy na ten wariant nasze społeczeństwo nie chce przystać, woląc wydać na płytę (zazwyczaj z nieco gorszą poligrafią) 20 złotych a nie 60 (albo 160). I ja się specjalnie społeczeństwu nie dziwię. Raczej dziwię się sam sobie, że jak już coś kupuję, to w sklepie. Ale to ja, jakiś porąbany wyjątek tak robię, zaś cała reszta społeczeństwa woli kupić tanio, zamiast drogo, co jest niestety objawem zdrowia psychicznego, a nie wykrzywionej moralności.

W sumie więc dobrze się stało, że MKiS zamierza wystąpić z inicjatywą ustawodawczą, bo najwyraźniej bez pałki ani rusz. Ta używana do tej pory była trochę za krótka, teraz więc będzie nieco dłuższa. Tylko jakoś nie chce mi się wierzyć, żeby była wystarczająco długa, aby dosięgnąć pana stojącego na skrzyżowaniu. Ale może kiedyś uda się tak go trafić, żeby płyty rozsypały się po chodniku. Wtedy znowu staniemy się przyjaciółmi Amerykanów.

Nacz. w st. spocz.

Scan by Vangis 2010